AMIGA
JOKER
5/94
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8100,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 5 MAI '94
4 399114 907005
AKTUELLE TESTS!
DEATH OR GLORY
JAMES POND III
APOCALYPSE
ARMOUR GEDDON 2
IMPOSSIBLE MISSION 2025
FUSSBALL VON MORGEN
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
KOMPETENTE INFOS!
MORPHING AM AMIGA
TURBOKARTEN FÜR DEN A1200
MESSEBERICHT: ECTS '94
GROSSER SONDERTEIL
DAS CD 1200 AM PRÜFSTAND
VIELE MULTIMEDIA-NEWS & TESTS
ALLE CD-GAMES AUF EINEN BLICK
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
INNOCENT UNTIL CAUGHT
CHRISTOPH KOLUMBUS
BENEATH A STEEL SKY
PIZZA CONNECTION
BRIAN THE LION
u.v.a.!

SIERRA SOCCER
World Challenge Edition

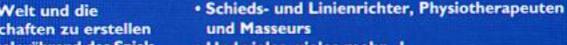
VOLLE FUßBALLSPANNUNG MIT AMIGA

Amiga und Sierra haben alles getan, um Ihnen gemeinsam Spannung und Unterhaltung in der Sierra Soccer World Challenge Edition zu bieten.

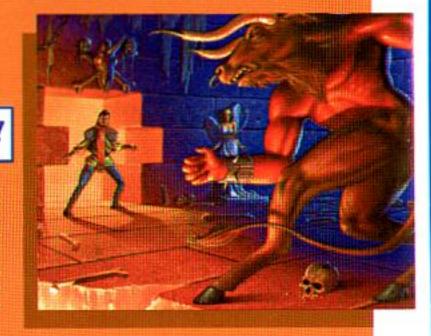
Nationalmannschaften, deren Spieler je sechs unterschiedliche Fähigkeiten haben, tragen auf Ihrem Bildschirm unglaublich realistische Fußballspiele aus. Dribbeln, Kopfbälle, Angriffe und erstaunliche Torschüsse erwarten Sie, falls Sie es wagen, Ihr Können in dieser Weltmeisterschaft unter Beweis zu stellen.

Können Sie Ihre Mannschaft zum Sieg führen? Spielen Sie einfach. Sie werden beeindruckt sein und es immer wieder neu spielen...

Vorzüge :

- 1 bis 8 Spieler
- Einstellbare Spielzeit von 2 bis 20 Minuten
- Über 500 Fußballspieler, jeder mit individuellen Eigenschaften
- 26 der besten Mannschaften der Welt und die Möglichkeit, über 40 neue Mannschaften zu erstellen
- Auswechslungen und Positionswechsel während des Spiels
- VCR Wiedergabe mit Zeitlupe und Bildstop
- Digitale Soundeffekte und Sprache
- Über 4000 animierte Spielergrafiken
- Training Elfmeterschießen
- Schieds- und Linienrichter, Physiotherapeuten und Masseurs
- Und vieles, vieles mehr...!

Das legendäre King's Quest VI

ENDLICH AUCH IN DER AMIGA-VERSION!

In dieser zeitlosen Geschichte sind Sie berufen, dem schiffbrüchigen Prinz Alexander zu helfen, eine Reihe geheimnisumwitterter Inseln auf der Suche nach einer in Not geratenen Prinzessin anzusteuern. Sie brauchen Ihre gesamte Vorstellungskraft und all Ihre Intelligenz, um zahlreiche Rätsel zu lösen und die fantastischen Kreaturen zu bezwingen, die Sie hindern wollen, Ihren Weg bis ans Ziel zu verfolgen. Jede getroffene Wahl kann Ihre zukünftige Situation und die Haltung vieler Figuren betreffen, denen Sie begegnen werden. Je nach Ihren Fähigkeiten und dem von Ihnen gewählten Weg, kann Ihr Abenteuer auf ganz verschiedene Weise enden...

Vorzüge:

- Das umfassendste Abenteuerspiel, das je für AMIGA gechaffen wurde. Zahllose Spielstunden garantiert!
- Komplett für AMIGA adaptiert. Mit außergewöhnlich flüssig ablaufenden Animationen.
- Mehr Rätsel und eine größere Vielfalt von Herausforderungen als in allen vorhergehenden Episoden von King's Quest.
- Mehrfache Ablaufwege: Ihre Wahl beeinflußt den Ausgang der Geschichte!
- 40% des Spiels steht als Option zur Verfügung: Das Abenteuer ist derart weitgespannt, daß Sie vielleicht nie alles erleben werden!
- Erhältlich in der vollständigen deutschen Version.

256-Farben-Version und 32-Farben-Version erhältlich.

Eine SIERRA Produktion

Sierra On-Line • 4 Brewery Court • Theale • Reading • Berks • RG7 5AJ - GB

EDITORIAL

JETZT ABER MULTIMEDIA!

Wie schnell sich die Zeiten ändern: Vor wenigen Wochen mußte ich an dieser Stelle noch die Existenzberechtigung von CD-Tests im Joker verteidigen, und daß allein der PC mit seinem verbreiteten CD-ROM als gut gerüstet für die multimediale Zukunft galt, ist ebenfalls noch nicht lange her. Mittlerweile hat sich die Lage gründlich geändert, denn mondäne Amiga-Digitalien von der Silberscheibe sind nicht mehr allein den Besitzern eines CD³² vorbehalten – wer das neue Laufwerk namens CD 1200 an seinen 1200er stöpselt, darf mit weitgehender Kompatibilität zur Software für Commos Multimedia-Konsole rechnen!

Natürlich haben wir den schillernden Läufer in dieser Ausgabe für Euch auf Herz und Nieren getestet, doch das allein genügte uns noch nicht. Also findet Ihr in vorliegendem Heft einen großen und in sich abgeschlossenen Sonderteil, den „Amiga CD-Joker". Darin wird es um Hard- und Softwarenews gehen sowie natürlich um Tests von Neuerscheinungen und Umsetzungen; aber auch an eine komplette Liste aller derzeit bzw. demnächst erhältlichen Amiga-Spiele auf CD haben wir gedacht. Daß dieses Medium in Kürze eine wichtige Stellung am Markt einnehmen wird, exerziert der PC dem Amiga ja derzeit vor, dementsprechend soll auch der Sonderteil eine feste Einrichtung werden. Bei der Gestaltung wollen wir uns dabei wie immer an Euren Wünschen orientieren, erste Anläufe dazu finden sich diesmal im Betriebsgeheimnis. Haltet also mit Euren Vorschlägen nicht hinter dem Berg...

Weil's gerade so schön zum Thema paßt: Für DOSen sind im Moment CDs mit freien Schnupper- und verschlüsselten Vollversionen Dutzender Programme erhältlich, die sogenannten „Pay-CDs". Wer Gefallen an einem Progi findet, überweist den Preis an den Hersteller und erhält ein Handbuch samt Code, um das Teil nutzen zu können – ob sich so was bald auch am Amiga wiederfindet? Oder stehen hier mal wieder die Raubkopierer im Weg, die sich derzeit ebenfalls verstärkt der Schillerscheibe widmen? Mehr dazu von Dr. Freak, viel Spaß damit, mit dem neuen CD-Joker und dem Rest des aktuellen Hefts!

Euer Michael

BRANDHEISS: Wollt Ihr wissen, wie der **BUNDESLIGA MANAGER 3** aussehen wird? Wollt Ihr erfahren, was es auf der **ECTS LONDON '94** an Amiga-Neuheiten zu bestaunen gab? Klar wollt Ihr! Neuigkeiten ohne Ende auf den **Seiten 10 – 14**

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

MESSE: ECTS LONDON '94

APOKALYPTISCH: Die Heli-Action **APOCALYPSE** trägt ihren Namen nicht umsonst, und bei der Simulation **ARMOUR GEDDON II** geht's gar nach dem Dritten Weltkrieg zur Sache. Wo auch der Spielspaß stimmt, steht auf den **Seiten 16 und 20**

APOCALYPSE

ARMOUR GEDDON II

STRATEGISCH: Mit dem Stratego-Rollenspiel **DEATH OR GLORY** hat Software 2000 einen neuen Meilenstein auf das Amiga-Schlachtfeld gestellt, bei **EYE OF THE STORM** sind erstmals Umweltschützer im All gefragt. Mehr dazu auf den **Seiten 18/19 bzw. 30**

EYE OF THE STORM

DEATH OR GLORY

RASANT: Wem ein Standard-1200er nicht schnell genug ist, dem kann geholfen werden – in einem informativen Special berichten wir über **TURBOKARTEN FÜR DEN A1200**. Also Turbo rein und nichts wie ab auf die **Seiten 50/51**

TURBOKARTEN FÜR DEN A1200

Games im Test

TOTAL CARNAGE

ACTIONREICH: Endlich ist er wieder da, der schuppigste Plattform-Agent aller Zeiten – in **JAMES POND 3!** Sollte Euch der Sinn eher nach Balleraction stehen, dann mag **TOTAL CARNAGE** Euer Ding sein, während **IMPOSSIBLE MISSION 2025** den C64-Klassiker am A1200 wieder auferstehen läßt. Unsere Tests stehen jedenfalls auf den **Seiten 32/33 bzw. 38 und 88**

IMPOSSIBLE MISSION 2025

JAMES POND 3

WANDLUNGSFÄHIG: Schon mal von **MORPHING** gehört, dieser Technik, um via Computer die tollsten Verwandlungen auf den Screen zu zaubern? Der aktuelle User-Club verrät Euch, wie und womit Ihr am Amiga dem Terminator und der Kaffeewerbung Konkurrenz machen könnt! **Seiten 102/103**

DER MORPHING-WORKSHOP

ELITE II AUF CD

SCHILLERND: Das konsolenkompatible CD-ROM für den A1200 ist da, die Zeit ist reif für Multimedia – und einen großen Sonderteil voller News, Tests zu neuer Hard- und Software sowie einer kompletten Liste aller erhältlichen CD-Games! Der **AMIGA CD-JOKER** zieht sich über die **Seiten 69 – 78**

BETRIEBSGEHEIMNIS

Ob im Editorial, den Londoner Messehallen der ECTS oder eben hier, derzeit gibt es nur ein großes Thema: die CD. Weiter hinten im Heft haben wir dem multimedialen Datenträger der Zukunft ja einen ganzen Sonderteil gewidmet – dessen Zukunft wollen wir jetzt mit Euch besprechen.

Daß Eure Vorschläge in den unerhörten Hallen des Joker Verlags nicht ungehört verhallen, sollte sich mittlerweile herumgesprochen haben; jüngste Beispiele unserer Verbesserungswut wären etwa das neu gestaltete Cover, die nunmehr regelmäßigen Bildunterschriften bei den Tests oder eben der besagte „Amiga CD-Joker". Hier haben wir auch gleich die Checkboxen für CD-Games renoviert, und just darum dreht sich unser erstes konkretes Anliegen: Nach Durchsicht Eurer diesbezüglichen Zuschriften war klar, daß die Punkte „Speicherbar" (wie, was und in welcher Form) und „Deutsch" (wie gewohnt) auch unter der Bewertungsbox eines CD-Games ihre Berechtigung hätten, also wurden sie prompt untergebracht. Angaben zum Speicherbedarf (da nur vom A1200 bzw. CD³² die Rede sein kann, sind es stets 2 MB), der Anzahl der Scheiben (bisher immer nur eine), Unterstützung von Zweitfloppies (entfällt; logo) und HD-Installation (entfällt ebenfalls) schienen dagegen überflüssig. Nun erreichte uns aber kurz vor Tor- bzw. Redaktionsschluß der Vorschlag, doch das unterstützte Eingabemedium (Joypad, Keyboard, Maus, Stick) zu notieren – sehr einleuchtend, warum sind wir da nicht selbst draufgekommen? Na, jedenfalls ist es uns nicht eingefallen, weshalb dieser Punkt erst ab dem nächsten Heft berücksichtigt werden kann. Aber vielleicht haben wir bis dahin ja noch mehr so tolle Anregungen von Euch – wie Ihr seht, wäre durchaus noch ein wenig Platz vorhanden...

Und während Ihr die aktuelle Teststatistik (in die natürlich auch die Ergebnisse der CD-Versionen eingeflossen sind) studiert, könntet Ihr doch gleich darüber nachdenken, was im CD-Joker zukünftig noch alles zu verbessern wäre, oder? Wir harren gespannt Eurer Ideen!

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	2
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	3
In Ordnung	(61%-70%)	6
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	6
Erste Sahne	(81%-90%)	5
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		4
Megahits		0

FÜR FERNSENDER

Was haben Computer und Modems gemeinsam? Eigentlich fast alles: Beide jonglieren mit Daten, sehen zunächst eher unscheinbar aus, verlangen dann aber vom User viel Verständnis und Hingabe.

Diese Voraussetzungen erfüllen Christian Spanik und Hannes Rügheimer, die Autoren des neuen dtv-Taschenbuchs „Die Trickkiste zu DFÜ" (230 Seiten, 19,90 DM). Ergo erfahren hier sowohl Neulinge als auch schon fortgeschrittene Daten-Transporteure in übersichtlicher Form, was sie mit ihrem Modem am Computer alles anstellen können – und woran es liegt, wenn es dann doch nicht funktioniert. Erhältlich ist der empfehlenswerte Band im Buchhandel.

FÜR SCHATZSUCHER

Seit Mitte April ist eine Sonderausgabe des „Taschenwörterbuch Englisch" aus dem Langenscheidt Verlag zum Preis von 32,80 DM im Handel. Das Besondere daran: Wer das darin versteckte Rätsel löst, kann das abgebildete Buch aus purem Gold im Wert von rund 50.000 DM gewinnen! Nähere Infos zur lehrreichen Schatzsuche unter der Telefonnummer: 089/36096294

FÜR RATLOSE

Wollen Eure „Siedler" immer auswandern? Besteht die Hälfte Eurer „Battle Isle"-Armeen anscheinend aus Pazifisten? Alles kein Problem mehr…

…denn eine frisch eingerichtete Hotline hilft bei diesen und anderen Sorgen weiter – vorausgesetzt, sie haben etwas mit Blue Byte-Produkten zu tun. Die einschlägige Nummer der Mülheimer ist werktags von 15.00 bis 17.00 Uhr erreichbar und lautet: **0208/4508888**

FÜR LERNEIFRIGE

Im verspielten England wird man zukünftig auch das Fach „Game Design" studieren können – ab September an der Universität von Middlesex, weitere Unis folgen dann im nächsten Jahr.

Legt man die übliche Dynamik des hiesigen akademischen Ausbildungsbetriebs zugrunde, dürften ähnliche Angebote in Deutschland frühestens im kommenden Jahrtausend zu erwarten sein. Dabei wären die Kurse doch gerade für Firmen wie VR Software so wichtig! Aber vielleicht verfügen die Leute über ausreichende Sprachkenntnisse, um sich um einen Studienplatz in England zu bewerben?

NICHT NUR FÜR GÜTERSLOHER

Am Samstag, dem 21. Mai, findet in der Alten Weberei von Gütersloh ein „Computer Meeting" statt, das der A&M Club, Amicon und die Redaktion des Infox-Magazins gemeinsam veranstalten.

Die völlig unkommerzielle Veranstaltung beginnt um 10.00 Uhr, das Ende ist frühestens für 20.00 Uhr vorgesehen. Der Eintritt ist gratis, und man darf auch seinen eigenen Computer mitbringen – allerdings sollte man sich dann vorher zwecks Platzreservierung anmelden.

Nähere Infos dazu und überhaupt gibt's von Andreas Mauß unter der Nummer: **0542/49807**

FÜR BLINDE

Leider ist es für Aprilscherze schon ein bißchen spät, denn als solcher hätte sich „Star Splendor", das erste und wohl auch einzige Game von VR Software aus Uettingen, wirklich prächtig gemacht!

Zwei Dinge fielen uns daran sofort auf: Es ist ein Ballergame, und zwar eines mit einem wunderschönen Titelscreen. Spielgrafik, Sound, Steuerung und Gameplay kann man zwar vergessen, aber was macht das schon? Immerhin ist den deutschen Newcomern damit eine Premiere geglückt – nämlich der kürzeste Test in der Geschichte des Jokers…

BORGIS BRANCHENGEFLÜSTER

DER INTERAKTIVE HUGO

Diesseits des Weißwurstäquators hat die multimediale Zukunft begonnen: Seit dem 18. April sendet der MÜNCHENER KABELKANAL täglich von montags bis freitags zwischen 17.00 und 17.30 Uhr das TV-Computerspiel „Hugo"!

Hugo, wohin?

Dabei können die Zuschauer anrufen und den comicartig gezeichneten Troll Hugo per Tastentelefon durch reißende Flüsse, Bergwerke oder Eishöhlen steuern – in Dänemark, Frankreich, Spanien und den USA lief die Sendung bereits mit großem Erfolg. Hierzulande wird die Show von SONJA ZIETLOW (25), die im Kabelkanal bereits „Bim Bam Bino" präsentierte, und der 17jährigen Schülerin JUDITH HILDEBRANDT, einer Neuentdeckung, moderiert.

DER JAGUAR TRÖDELT

Laut Pressesprecher PETER WALKER wird Ataris 64-Bit-Konsole vorläufig wohl nicht in größeren Stückzahlen nach Deutschland kommen – lediglich das Versandhaus Quelle habe schon „einige hundert Geräte" erhalten.

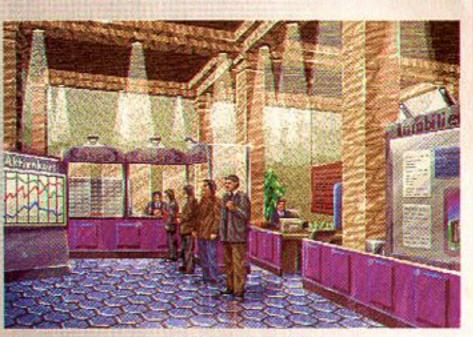
Der Sprung nach Europa macht dem Jaguar Schwierigkeiten

Zur Begründung gab er die „riesige Nachfrage in den USA" an, die es Atari einfach nicht erlaube, sich daneben noch um den europäischen Markt zu kümmern. Zudem habe man derzeit nicht genügend Mittel flüssig, um die Kosten einer höheren Produktion zu finanzieren. Wenn das mal kein Widerspruch in sich ist?!

DER WAHRE HATTRICK

Habt Ihr Euch auch schon gewundert: Einmal liest man von IKARIONS neuem Fußballmanager „Hattrick", dann wieder soll der dritte Teil des „Bundesliga Managers" von SOFTWARE 2000 anscheinend genauso heißen!?

Hattrick in der Ikarion-Version

Verständlicherweise ist auch NORBERT BECKERS von Ikarion nicht glücklich mit der verwirrenden Namensgleichheit und plant deshalb eine Anzeigenkampagne, in der er auf den „wahren Hattrick" hinweisen will. Ob er damit auch von der Sache her recht hat, wird sich ja spätestens dann herausstellen, sobald wir beide Games der einzig wahren Joker-Testprozedur unterzogen haben.

Hattrick à la Software 2000

TELEGENE ZOCKER GESUCHT

Könnt Ihr sowohl mit Joystick als auch Joypad wirklich gut umgehen und würdet dieses Talent auch gerne mal LIVE IM FERNSEHEN unter Beweis stellen? Dann kritzelt schleunigst eine kurze Bewerbung und schickt sie zusammen mit Eurem Paßfoto an folgende Adresse:

Editorial Services
„TV-Kandidat"
Lange Straße 112
27749 Delmenhorst

KEIN ANSCHLUSS UNTER DIESER NUMMER

Im letzten Mixer war über ein neues Telefongewinnspiel zu lesen, welches der Kaarster Distributor RUSHWARE veranstalten wollte. Inzwischen ist leider der für die technische Abwicklung zuständige Partner LIFEWIRE pleite gegangen, was die ganze Aktion platzen ließ. Es liegt also nicht an Euch, wenn Ihr nie durchgekommen seid...

DER HI-FI-CLOU

Daß das kriminell gute Ganoven-Strategical „Der Clou!" nun auch für das CD^{32} erscheint, ist an sich keine besondere Überraschung – die folgt erst jetzt:

Wie uns NIKI LABER von NEO stolz verkündete, ist es den Österreichern nämlich gelungen, die CD-Version zusätzlich mit einem 45minütigen Soundtrack samt Sprachausgabe in echter Hi-Fi-Qualität zu versehen. Nicht nur, weil man im Normalfall mit schlichten 8-Bit-Samples abgespeist wird, hört sich das gut an, findet Ihr nicht?

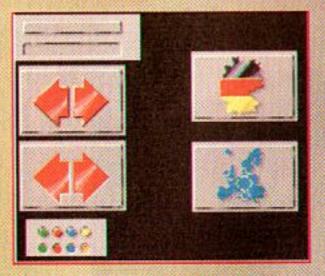
PREVIEW

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

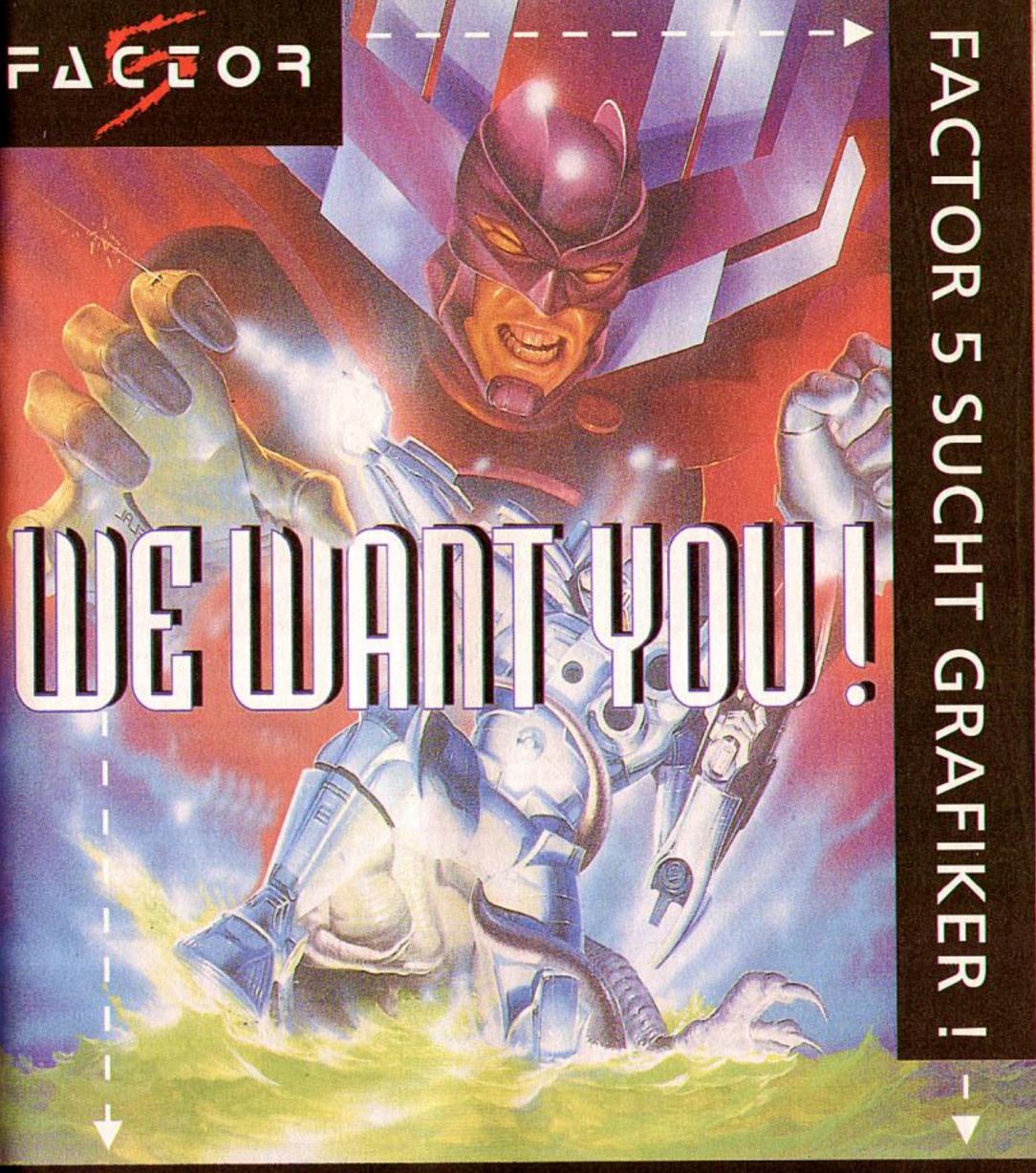
Die WM wirft ihre Schatten voraus: Neben allerlei actionorientierten Soccergames soll rechtzeitig zum Eröffnungsspiel auch der dritte Teil des legendären Fußballmanagers von Software 2000 erscheinen!

Bei einem Besuch unserer Redaktionskabine verrieten uns die Bundi-Programmierer Jens Onnen und Werner Krahe, daß sie die dritte Auflage ihres ungemein erfolgreichen Evergreens nicht einfach überarbeitet, sondern komplett neu entwickelt haben:

An der Zahl von maximal vier Teilnehmern hat sich nichts geändert, sie werden diesmal allerdings zehn Schwierigkeits- und drei Komplexitätsstufen anwählen können. An Betätigungsfeldern stehen ihnen außer der ersten und zweiten Bundesliga sowie der Amateur-Oberliga jetzt auch die beiden vom DFB geplanten Regionalligen offen. Dazu gibt's vier europäische Ligen, die üblichen Pokalwettbewerbe, Europa- und Weltmeisterschaft inklusive Qualifikation – und in der Winterpause das Hallen-Masters.

Deutlich an Komplexität gewonnen haben der Stadionausbau (u.a. jetzt mit Rasenheizung, VIP-Lounge, Kino, Bowlingbahn und Clubhaus) sowie das gezielt für einzelne Spieler oder Mannschaftsteile einsetzbare Training. Neben der frei editierbaren Teamaufstellung darf man nun zusätzlich jedem der neuerdings mit einem persönlichen Fähigkeitsprofil ausgestatteten Spieler spezielle Anweisungen in puncto Defensiv-, Offensiv- und Zweikampfverhalten, Laufarbeit und noch etlichem mehr geben. Dabei wirken sich alle Entscheidungen, die man erst während der Begegnung auf dem grünen Rasen trifft, sofort aus, denn der Computer berechnet die Spielsituation unter Berücksichtigung der getroffenen bzw. geänderten Vorgaben ständig neu!

Was sich währenddessen auf dem Screen abspielt, hängt vornehmlich vom Manager vor dem Monitor ab, der dieses Game in erheblichem Umfang nach seinen eigenen Vorstellungen zurechtbiegen kann. Der Normalfall besteht jedoch aus einer taktisch angelegten Darstellung in der Art, wie sie z.B. bei (echten) Mannschaftsbesprechungen Verwendung finden. Die einzelnen Spielzüge werden mit Digi-Sounds unterlegt, animierte Sequenzen erscheinen allerdings nur bei den Schüssen aufs Tor. Die Handhabung baut

auf einem Menü-/Iconsystem auf, das sich ebenfalls individuell konfigurieren läßt, und schließlich sei auch bereits verraten, daß Software 2000 ein Netzwerk einrichten will, damit bis zu 400 Manager gegeneinander antreten können. Darüber hinaus wird man sein ganz persönliches Exemplar des neuen Bundesliga Managers erhalten, wenn man den Eutinern ein Paßbild von sich zuschickt.

Last but not least kommt auch eine spezielle AGA-Version, von deren Farbenpracht Euch die hier abgedruckten (noch nicht endgültigen) Screenshots einen ersten Eindruck vermitteln. Alles andere erfahrt Ihr mit etwas Glück schon in der nächsten Ausgabe aus unserem ausführlichen Testbericht! (st)

FACTOR 5
WE WANT YOU !
FACTOR 5 SUCHT GRAFIKER !

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW LONDON '94

Wie in jedem Frühjahr verwandelte auch diesmal die ECTS die neblige Inselmetropole in ein sonniges Zockerparadies. Und die Sonne schien besonders für den Amiga: Für die kommende Spielesaison wurden Neuheiten über Neuheiten angekündigt!

Plüschmaskottchen sind derzeit groß in Mode!

ECTS mit Eingangstreß

Die „Freundin" lebt nicht nur, sie lebt auch gut: Praktisch jedes europäische Softwarehaus hat Games für diesen Rechner in Planung, und selbst US-Deserteure wie Novalogic oder Sierra melden sich auf die Amiga-Bühne zurück – ein paar bedeutende Hersteller (u.a. Gremlin und Electronic Arts) fehlten allerdings auf der diesjährigen Show. Ganz allgemein war zu vermerken, daß der A1200 und das CD[32] mittlerweile als Amiga-Standard gelten, viele Titel werden ausschließlich für die 32-Bitter produziert. Für Besitzer älterer Modelle mag das zwar keine gute Nachricht sein, doch sollte die gesichtete Qualität der kommenden Highlights den Um- bzw. Aufstieg erleichtern!

21ST CENTURY

Die Datadisk **Pinball Fantasies 2** mit vier neuen Flippern soll vorerst dem PC vorbehalten bleiben, dafür enthält das für Dezember in Amigavision angekündigte **Pinball Illusions** endlich die erhoffte Multiball-Option. Exklusiv am CD[32] präsentierte man noch optisch hübsche Knobel-Plattformen namens **Marvin Minx**.

ANCO

Fußballfans, aufgehorcht: **Kick Off 3** kommt rechtzeitig zur WM und verspricht mit feinst animierten Kickern und verbesserter Spielbarkeit ein Tophit der Saison zu werden!

ASCON

Die **Anstoß World Cup Edition** wartet mit mehr Animationen sowie zwei Spielmodi für WM-Endrunde bzw. WM-Qualifikation auf; der Neuauflage der Handelssimulation **Hanse – Die Expedition** haben wir ja bereits im letzten Heft ein ausführliches Preview gewidmet.

CODEMASTERS

Die ehemaligen Budgetspezialisten konzentrieren sich auf den Vollpreis-Markt und kündigten für das CD[32] **Psycho Pinball** sowie für Amiga und CD[32] **Micro Machines 2** an.

CORE DESIGN

Die schon im Preview abgehandelten A1200- bzw. CD-Knaller **Banshee** und **Skeleton Krew** sind nur noch Wochen entfernt, der Grafikrolli **Heimdall 2** ist im nächsten Heft testreif, und der „Enchantia"-Nachfolger **Universe** sollte auch demnächst fixfertig vorliegen. Daneben waren noch das Iso-Rollenspiel **Dragonstone** und eine CD-Umsetzung des Plattformhits **Chuck Rock 2** zu bewundern.

DIGITAL INTEGRATION

Eine spezielle A1200-Version des **Tornado** düste hier bereits über den Screen, die passende Datadisk **Desert Storm** folgt auf dem Fuße.

EMPIRE

In der nächsten Ausgabe wird das hübsche SF-Adventure **Dreamweb** Endzeitatmosphäre verbreiten, pünktlich zur Fußball-WM läuft auch **Empire Soccer** im Amiga-Stadion ein. Ab Juli reisen wir dann durch die 3D-Vektorwelten des **Cyberspace**, während die Doppeldecker des Flugis **The Dawn of Aerial Combat** noch bis September im Hangar stehen.

FLAIR

Flairs Beitrag zur Fußball-WM nennt sich **Soccer Superstars**; ebenfalls ab Juli darf man mit dem Adventure **Paradox** auf Zeitreise gehen. Die Iso-Plattformen von **Whizz** werden erst im Oktober eröffnet, wenn auch der **Shockwave Express** für geschickte Skateboarder anrollt – alles am A500, A1200 und auf CD!

GAMETEK

Die optisch aufgemotzten Menschlein aus **Humans 1 & 2** turnen bald auch auf CD, gegen Ende des Jahres werden Schiller-Freaks noch mit den Titeln **Hell**, **Star Crusader** und **Bureau 13** bedacht – nähere Infos zum Gameplay oder gar Fotos wollte man allerdings noch nicht rausrücken.

GRANDSLAM

Außer dem einen Demo der witzigen Cartoon-Raserei **Bump'n'Burn** waren hier keine Neuheiten zu sehen.

GREMLIN

Die Sheffielder Company hat sich einen eigenen Stand gespart, ließ aber verlauten, daß sich die Arbeiten am Animationshammer **Litil Divil**, der Duo-Raserei **Top Gear 2** und der Ball-Bolzerei **Striker** dem Ende nähern.

IMPRESSIONS

In wenigen Wochen darf man sich bei **Detroit** als Autofabrikant betätigen, in Deutschland soll das Game **Rüsselsheim** heißen. Außerdem stehen mit **Lords of the Realm**, **D-Day** und **Breach 3** bald Szenarien vom Mittelalter über unser Jahrhundert bis in die Zukunft für Strategen bereit.

INTERACTIVISON

Die Dänen führten Zusatzlevels der CD-Version von **Naughty Ones** vor und kündigten den Heli-Simulator **Search and Rescue** mit pfeilschneller 3D-Grafik an.

INTERPLAY

Die CD-Konvertierung von „Lost Vikings" wird gerade fertiggestellt, es folgt eine Neuauflage des klassischen Kampfschachs: **Bat-**

ECTS LONDON '94

tlechess Enhanced soll mehr Animationen, CD-Musik und Sprachausgabe bieten.

KRISALIS

In den nächsten Tagen steht das optisch aufgemotzte Panzerspektakel **Sabre Team** für A1200 und CD[32] bereit, daneben arbeitet man an CD-Konvertierungen von **Soccer Kid** (mehr Animationen, bessere Musik), der in diesem Heft getesteten Fußball-Fortsetzung **Manchester United Premier League Champions** sowie der Rennsimulation **Formula One Team Manager**. Gesichtet wurden hier außerdem einige Starbyte-Games wie etwa die A1200-Version von **Hannibal** und das für Juli geplante **Rings of Medusa Gold**.

MAXIS

Ein urbaner Traum wird wahr: Im September erscheint das geniale **Sim City 2000** für den A1200!

MICROPROSE

Neben dem gelungenen Genremix **UFO** gab's die exzellente CD-Version von „Gunship 2000" als Vorabmuster zu bestaunen; von den angekündigten PC-Konvertierungen **The Legacy** (Adventure) und **Starlord** (Space-Händler) fehlte jedoch jede Spur.

MILLENNIUM

Während **James Pond 3** bereits durch diese Ausgabe turnt, wird seinem Plattform-Kollegen **Pinkie** gerade der letzte Schliff verpaßt, ab Juni hetzen dann bunte Comic-Monster in **Wild Cup Soccer** über den Rasen. Außerdem in der Mache: die Digital-Prügelei **MysterX** rund um Neil Axe, den britischen Experten für Martial Arts.

MINDSCAPE

Der Starttermin für die immer wieder hinausgeschobene Krötenkeilerei **Battletoads** lautet nunmehr Mai, zuvor werden mit **Out to Lunch** die A1200-Plattformen behüpft. Im Oktober durchfliegt man beim vielseitigen Duell-Flugi **Evasive Action** vier verschiedene Epochen, um schließlich etwa zur selben Zeit exklusiv auf CD in das Renncockpit von **Megarace** zu steigen.

MIRAGE

Die grafisch beeindruckende Materialschlacht **Rise of the Robots** läßt nach wie vor auf sich warten – vermutlich weil gleichzeitig eine Version für die Spielhalle erscheinen soll.

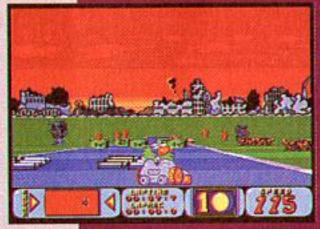
NOVALOGIC

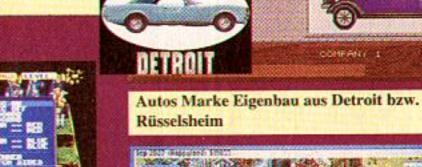
Demnächst taucht Nachschub für U-Boot-Kapitäne auf: Die **Wolfpack Datadisk** wird 58 neue Missionen enthalten.

Olé, olé – Kick Off 3 kommt!

Vielversprechender Iso-Rolli: Heimdall II

Das virtuelle Abenteuer: Cyberspace

Gelungene Plattform-Puzzelei: Whizz

Der Comic-Raser: Bump'n'Burn

Autos Marke Eigenbau aus Detroit bzw. Rüsselsheim

Actionschach auf CD: Battlechess Enhanced

Adelheid, bald ist's soweit: Sim City 2000

Duelle über den Wolken mit Evasive Action

ECTS LONDON '94

NEWSFLASH

OCEAN

Den tristen Golfer **The Ryder Cup** gibt's bald auch auf CD, na und? Demgegenüber hinterließ die fast vollendete A1200-Version des Action-Flugis **T.F.X.** einen hervorragenden Eindruck, genau wie die ersten Demosequenzen des im November startenden Vektorspektakels **Inferno**. Gegen Weihnachten will Ocean auch mit dem Splitscreen-Plattformer **Mighty Max** fertig sein, der dann gegen **Mr. Nutz 2** anzutreten hat. Natürlich fehlte zudem die obligate Movie-Action nicht, also steht demnächst **The Shadow** ins Haus.

PSYGNOSIS

Die Liverpooler zeigten ihre Highlights außerhalb der Show, doch war das Gebotene den Ausflug wert: Die Action-Knaller **Scavenger 4** und **Megamorph** werden CD-Freaks ab September zu Begeisterungsstürmen hinreißen! Digital Illusions Puzzle-Plattformen aus **Benefactor** nähern sich der Vollendung, daneben gab es ein Amiga-Demo des Actionhammers **Hardcore** vom Mega Drive zu sehen. Dann warten noch die Comic-Plattformen von **G2** und ein launiges 3D-Rollenspiel namens **Magician's Castle**.

RENEGADE

Freut Euch in Kürze auf das enorm spielbare Plattform-Spektakel **Ruff'n'Tumble** sowie CD-Konvertierungen von **Fire & Ice**, **Uridium 2** und **Speedball**. Im September folgt **Sensible World of Soccer** mit Managerteil und verfeinerter Spielbarkeit, ehe dann vier Wochen später Renegades Adventure-Debut ansteht: **Flight of the Amazon Queen**.

SCI

Unter neuem Namen stricken die Mannen von Sales Curve am Nachfolger zum CD-Spektakel „Der Rasenmähermann" – die ersten Animationen von **Cyberwar** ließen uns denn auch das Wasser im Munde zusammenlaufen!

SIERRA

Die hervorragende Amiga-Umsetzung von **King's Quest 6** ist fast fertig, außerdem hinterließ **Sierra Soccer** einen sehr guten Eindruck – welcome back, Sierra!

SILMARILS

Das Survival-Adenture **Robinson's Requiem** und der Rollenspiel-Nachfolger **Ishar 3** sind so gut wie fertig; Versionen für A500, A1200 und CD³² stehen vor der Tür.

SYSTEM 3

Neben CD-Konvertierungen älterer Titel wie „Myth" oder „Flimbo's Quest" wurde eine vorläufig noch namenlose, aber vielversprechende Ballerei angekündigt. In den Genuß des quirligen Plattform-Kaugummis **Putty Squad** sollen dagegen alle Amiga-Modelle kommen.

THALION

Da die Programmierer aus Gütersloh zu Blue Byte abgewandert sind, werden die CD-Konvertierungen von **No Second Prize**, **Lionheart** und **Ambermoon** nun in England erstellt, weshalb noch mit Wartezeiten zu rechnen ist. Mit **Super Methane Brothers** führte man außerdem den Plattform-Debütanten des neuen Labels Apache vor.

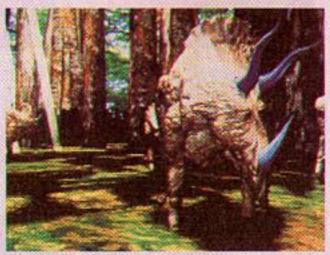
TEAM 17

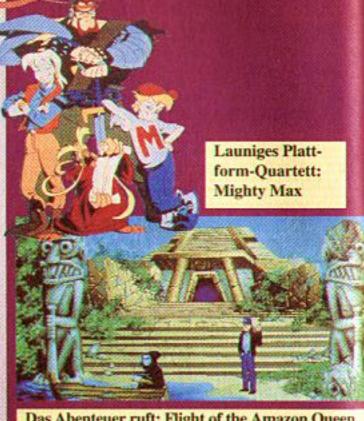
Ballerfreaks dürfen sich auf Zusatzmissionen in **Alien Breed 2 – Tower Assault** freuen, außerdem würzt man den zweiten Alienbraten für die CD gerade mit mehr Animationen und Musik nach. Auch **Ultimate Body Blows** wird auf Schillerscheibe schillern – dank superber neuer Grafiken und einer Tagteam-Option! In fernerer Zukunft warten dann noch das Action-Strategical **King of Thieves** und ein vorläufig titelloses Bowling-Game zum Budgetpreis.

U.S. GOLD

Am CD³² konnte man eine ordentliche Konvertierung der Arcade-Knallerei **Raiden** probespielen, das offizielle Spiel zur Fußball-WM **World Cup USA '94** soll (wie könnte es anders sein?) bis Juni veröffentlicht sein.

VIRGIN

Die Jungfrauen aus London hatten den beeindruckendsten Gesamtkatalog vorzuweisen: Bereits in den nächsten Tagen stürmen die **Crash Dummies** auf die Plattform, im Mai geht der Flugi **Overlord** an den Start, anschließend soll die CD-Version von **Cannonfodder** kommen, und an eine CD-Umsetzung von **Beneath a Steel Sky** ist ebenfalls gedacht. Ab September hüpft **Aladdin** auf den A1200, gefolgt vom **Dschungelbuch** und der Versoftung des neuen Disney-Streifens **Lion King**. Freuen darf man sich außerdem auf **Sensible Golf** und die grafisch faszinierende Prähistorik des CD-Adventures **Lost Eden**. (rl)

Edel-Adventure auf CD: Lost Eden

Launiges Plattform-Quartett: Mighty Max

Das Abenteuer ruft: Flight of the Amazon Queen

Die Plattform ruft aber zuerst: Ruff'n'Tumble

Reinrassiges CD-Spektakel: Cyberwar

Für die CD aufgebohrt: Ultimate Body Blows

Abflug: Overlord

Das Orient-Hüpfical: Aladdin

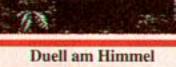
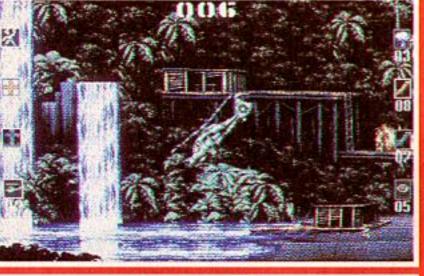
Apocalypse

Start frei für ein gelungenes Classic-Revival in doppeltem Sinne: Während der Titel dieser Heli-Hatz an den C64-Klassiker „Fort Apocalypse" erinnert, gemahnt das Gameplay eher an Broderbunds ebenso klassischen „Choplifter".

Der Spieler findet sich hinter dem Steuerknüppel eines bis an die Zähne bewaffneten Kampfhubschraubers wieder, um im fiktiven Inselstaat Majipoor amerikanische Geiseln aus der Hand böser Dschungelkrieger zu befreien. Dazu müssen massig Feindinstallationen zerbombt werden, womit die Aufgabenstellung der von „Desert Strike" ähnelt. Doch nach Missionsbeginn zeigen sich dann die Unterschiede zu Electronic Arts' Actionheli:

Hier wird die Landschaft aus der Seitenansicht gezeigt, und die Luft ist weitaus bleihaltiger – im Kampf gegen feindliche Apache-Helikopter oder die Luftabwehr wird dem Reaktionsvermögen wirklich alles abverlangt. Doch auch strategisches Feingefühl sollte der Pilot mitbringen, denn wer zu viele Geiseln auf einmal befreit und so mangels Transportmöglichkeit einen Teil der Leute im Feindgebiet zurücklassen muß, kann bei seiner Rückkehr vielleicht nur noch Leichen aufsammeln. Schließlich darf man nicht erwarten, daß der Gegner Kaffeepause macht, nur weil man sich selbst gerade auf dem Heimflug zur Basis befindet…

Um hier mit all den Flaks, Radarstationen, Panzern, Heckenschützen und Infanteristen fertig zu werden, steht ein umfangreiches Waffendepot zur Verfügung. Das Bord-MG ist dabei unbegrenzt munitioniert, mit Brandbomben, Lenkflugkörpern, Raketen und Bodenminen muß man dagegen haushalten und den Vorrat immer wieder durch Einfangen von am Fallschirm baumelndem Nachschub aufstokken. Die hierfür nötigen Manöver gehen dank der genialen Steuerung locker von der Hand, sogar Rück- und Seitwärtsflug sind machbar. Schade bloß, daß selbst Besitzer von Zwei-Button-Sticks zwecks Extrawaffen-Auswahl auf die Tastatur ausweichen müssen, wie der Komfort überhaupt etwas kurz kommt: Weder Titelbild noch Optionsscreen sind vorhanden, weder Zweitläufer noch Festplatten werden unterstützt, zudem war der Testlauf am mit Zusatz-RAM erweiterten A1200/A4000 nicht von Erfolg gekrönt. Schwerer noch wiegt der herbe Schwierigkeitsgrad; Ballernovizen werden nicht zuletzt wegen der fehlenden Continues ihre liebe Mühe haben, eines der drei Leben bis in höhere Levels zu retten.

Profis hingegen dürfen sich auf überzeugendes Parallax-Scrolling, fabelhaft ausgearbeitete Schlachtschiff-, Dickicht- und Tempelszenarien sowie Animationen vom Allerfeinsten freuen. Wenn der Helikopter abhebt, Geiseln ihn herunterwinken oder ein Feindflugi brennend abstürzt, ist das wahrlich sehenswert; die erschreckend blutigen Todesstürze durchlöcherter Soldaten sind allerdings Geschmackssache. Zusammen mit der realistischen Soundkulisse aus Urwaldlauten, Rotorengeräusch und Waffengebrüll ist Virgin somit ein atmosphärisch dichtes und enorm spielbares Ballergame geglückt – weshalb wir für diese Apokalypse trotz der etwas fragwürdigen Gewaltdarstellung und der kleinen Mankos den Hit zücken! (rl)

Duell am Himmel

Die Idylle trügt!

Tod im Dschungel

APOCALYPSE	
(VIRGIN)	
HELI - BALLEREI	
85% „FEURIG"	
GRAFIK	86%
ANIMATION	89%
MUSIK	–
SOUND-FX	87%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	83%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...

PC (VGA 256 Farben)

PC (VGA 256 Farben)

PIZZA CONNECTION

SOFTWARE 2000

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

Death or Glory

Die Schlacht von Morgan

In der letzten Ausgabe haben wir Euch mit einem Preview zum neuen Taktik-Rollenspiel von Software 2000 den Mund wässerig gemacht – und auch die hochoffizielle Testversion ist ein strategischer Leckerbissen!

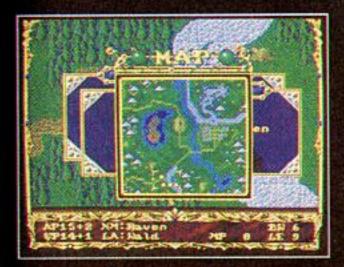
Als Redakteur ist man ja so manches gewöhnt, doch den Auftrag, mal eben „zum Strategen der Kategorie 3 aufzusteigen", erhält auch unsereins nicht jeden Tag. Genau das verlangt hier aber ein geheimnisvoller magischer Zirkel vom Spieler, der dazu in einem fernen Märchenland gar nicht so märchenhafte Schlachten ausfechten muß. Denn das Fantasyreich Morgan wird gerade von einem riesigen Heer belagert – wobei König Werthas schwer seinen unehelichen Sohn Xhor im Verdacht hat, als Drahtzieher hinter dieser Ungezogenheit zu stecken. Doch Prinz Raven mag nicht an die Schuld seines Halbbruders glauben und zieht deshalb los, das Geheimnis um Xhor und die feindliche Streitmacht zu lüften…

Wer jetzt an einen zünftigen Fantasyrolli denkt, liegt nur teilweise daneben, denn mit Death or Glory startet Software 2000 eine neue Strategie/Rollenspiel-Serie, deren Konzept eng an den Mega Drive-Klassiker „Warsong" angelehnt ist. Bei vorliegender Premiere wollen insgesamt 16 Schlachten ausgefochten werden, die man in eine atmosphärische, zwischendurch ständig weitergesponnene Hintergrundgeschichte eingebettet hat. Bei jeder dieser stark taktisch geprägten Auseinandersetzungen muß ein bestimmtes Ziel erreicht werden; die weitgespannte Aufgabenpalette reicht vom schlichten Vernichten der feindlichen Feldherren über das Durchqueren und Erforschen von finsteren Dungeons bis zur Befreiung einer holden Maid.

In der Praxis kauft man zunächst für jeden seiner Heerführer die gewünschten Einheiten von Fußläufern, Bogenschützen, Kampfmönchen oder Magiern ein. Anschließend werden die Truppen rundenweise und strategisch geschickt auf den bis zu 4.096 Quadrate umfassenden Schlachtfeldern verschoben. Die Kampfmoral der Soldaten wird dabei sehr stark durch die (fast komplett dem AD&D-Fundus entlehnten) Charakterwerte ihres Anführers und seiner aktuellen Entfernung von der Truppe beeinflußt. Aber auch das Gelände hat ein gewichtiges Wörtchen mitzureden, denn von hohen Mauerzinnen aus verteidigt sich's nun mal leichter als auf weiter und damit ungedeckter Flur. Und bei einem Konflikt zwischen zwei sonst praktisch gleichwertigen Einheiten mögen die Erfahrungspunkte der Vorgesetzten das Zünglein an der Waage sein, wobei jeder vernichtete Feindtrupp das Konto etwas aufstockt. Wer fleißig punktet, steht irgendwann auch zur Beförderung an und darf sich dann zwischen zwei alternativen Aufstiegsmöglichkeiten entscheiden. Die Wahl sollte mit Umsicht und Bedacht getroffen werden, denn manche Karriereleitern enden in einer Sackgasse – außerdem ist es sicher kein Fehler, auf eine ausgewogene Mischung der Befähigungen in seinem durch den Fortgang der Geschichte allmählich größer werdenden Kontingent an Feldherren zu achten.

Wüste Schlachten in der Wüste

Der Kampf tobt!

Licht und Schatten in Morgan

Übersicht muß sein

Die Klosterinsel wird belagert

Was macht der Skrull am Fantasy-Schlachtfeld?

Angesichts der Komplexität des Games ist man für das ausgefeilte Befehlsmenü dankbar, über das sich die eigenen Mannen komfortabel bewegen, in den Kampf oder zum Ausruhen schicken lassen. Aber auch die (dosierbaren) Zaubersprüche, allerlei Übersichtskarten und Infos zu Freund und Feind sind ruckzuck abrufbar. Nur bei den eigentlichen Kämpfen darf sich der Feldherr bequem zurücklehnen und in einer animierten Sequenz den Ausgang beobachten; selbst eingreifen kann er hier nicht mehr. Der Lohn der Schlachten besteht (neben den erwähnten Erfahrungspunkten) in Gold, mit dem man nicht nur frisches Personal einkauft, sondern ab und an auch mal ein magisches Artefakt wie etwa ein Zauberschwert. Da sich die einzelnen Feldzüge über mehrere Stunden hinziehen können, darf der Spielstand selbstverständlich gespeichert werden. Kennt man schließlich alle vorhandenen Schlachten in- und auswendig, kann man auch gegen einen menschlichen Freund antreten, wobei dann allerdings der Storyteil entfällt.

Die meist aus der Vogelperspektive gezeigte Grafik beglückt zwar sämtliche Amigas (also auch den 500er) mit 128 Farben, sieht jedoch abgesehen von ein paar netten Zwischenbildern karg bis zweckmäßig aus – auch diesbezüglich hat man sich also am Vorbild „Warsong" orientiert. Erwähnenswert wäre in diesem Zusammenhang noch, daß ein Großteil der hübschen Portraitgrafiken aus den Marvel-Comics „übernommen" wurde, wenn das mal keine Probleme gibt? Der Sound klingt jedenfalls gut, nur wollen die Techno- und Heavy Metal-Klänge einfach nicht so recht zu dem Fantasyszenario passen. Ganze Arbeit geleistet hat man dafür bei der Steuerung: Obwohl bloß ein Feuerknopf ausgenutzt wird, sind selbst komplexere Aktionen ohne Reibungsverluste ausführbar; bei so viel Komfort kommt selbst das altehrwürdige „Battle Isle" nicht mehr mit.

Am überzeugendsten ist jedoch das durchdachte Spielkonzept, das jeden Strategen unweigerlich in den Bann zieht. Schon die Vorgeschichte sorgt prächtig für Stimmung, und die Bandbreite der Missionen ist enorm. Als Salz in der Suppe gibt's plötzlich ausbrechende Vulkane, langsam geflutete Wassergräben und finstere Höhlen, in denen gerade mal das jeweils nächste Feld zu erkennen ist. Auch die Karriereplanung seiner Kriegshelden und die eingestreuten Magie-Sprengsel halten den Amiga-General bei Laune, zumal sich die Angelegenheit recht flott von Disk spielen läßt – eine HD-installierbare Version kann per Update nachbestellt werden. Aber nicht zuletzt weil eine Umsetzung des originalen „Warsong" nicht zu erwarten steht, führt an dieser Schlachtplatte trotz der kleinen Mankos kein Weg vorbei: Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept! (mic)

DEATH OR GLORY
(SOFTWARE 2000)
STRATEGO-ROLLI

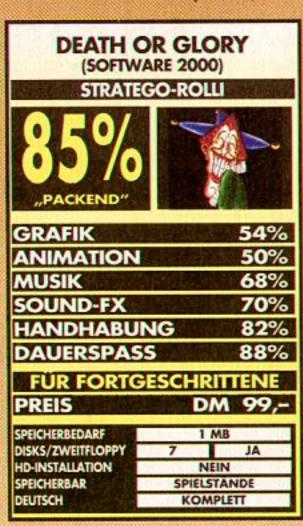
85% „PACKEND"

GRAFIK	54%
ANIMATION	50%
MUSIK	68%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	88%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 99,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	7	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

ARMOUR GEDDON II
Codename Hellfire

Vor zweieinhalb Jahren versuchte sich Psygnosis mit dem Vorgänger erstmals an einer SF-Simulation – und bei dem damals erzielten Achtungserfolg hätten es die Liverpooler auch besser belassen…

Jenseits von EDEN

Seinerzeit mußte ja die durch den atomaren Holocaust geteilte Menschheit wieder vereint werden, 70 Jahre später herrscht nun erneut dicke Luft: Anno 2083 haben Anarchisten den Vernichtungssatelliten Hellfire unter ihre Kontrolle gebracht und bedrohen damit den Rest der Bevölkerung. Aber zum Glück gibt's ja noch EDEN („Earth Defense Network"), eine Organisation, die über genügend Waffen, Panzer, Flieger etc. verfügt, um die Sache wieder ins Lot zu bringen.

Der Spieler soll alle Aktionen von EDEN koordinieren, wofür ihm anfangs nur eine sehr begrenzte Menge an militärischer Hardware zu Gebote steht. Um das Endziel, den Bau einer Rakete zur Zerstörung des Hellfire-Satelliten, zu erreichen, müssen deshalb zunächst allerlei Fabriken und Rohstoffminen erobert werden. Durch derlei Aktionen lassen sich so nebenbei auch gleich der Fuhrpark und das Waffenarsenal von EDEN vergrößern bzw. wieder auffüllen. Konkret können all die Tanks, Lkws, Hubschrauber und Flieger nach und nach mit Lasern, Bomben, Granaten, Radarstrahlenablenkern oder Teleportern aufgerüstet werden, wobei manche der technischen Gimmicks allerdings erst von den Wissenschaftlern entwickelt werden wollen.

Die Hauptaufgabe besteht jedoch im Steuern der diversen Vehikel, und das meist im direkten Kampfeinsatz, während man simplere (Aufklärungs-) Aufgaben getrost dem Autopiloten überlassen kann. Dabei sind nicht nur die eigenen Aufträge zu erledigen, bei denen es überwiegend um das Erobern der feindlichen Fabriken geht, nein, auch die Kampfverbände des Gegners sind nicht faul. Daneben gibt's eine zoombare 3D-Karte, auf der bis zu sechs Einheiten gleichzeitig zu befehligen sind – sobald es hart auf hart kommt, legt man aber doch besser selbst Hand an.

Die Schlachten präsentieren sich am Screen in genau der gleichen tristen Optik wie beim Vorgänger: hier mal ein Klötzchengebäude, dort ein Polygonflieger und dazwischen viel braune Wüste. Dazu ertönt alle Jubeljahre mal ein Soundeffekt, und das war's auch schon. Immerhin sind die 3D-Routinen selbst auf Standard-Amigas fast schon zu schnell, und die Tastatursteuerung (von Maus & Stick sei dringend abgeraten) ist logisch aufgebaut. Man hätte über die antiquierte Aufmachung also hinwegsehen können, bekäme man es hier im Grunde nicht erneut nur mit sechs recht ähnlichen Schmalspur-Simulationen zu tun. Der Hubschrauber fliegt nämlich etwa so, wie der Panzer sich lenkt und der Bomber bombt; zudem „hängen" die Fahrzeuge manchmal an den Gebäuden fest, und oft genug düst man stundenlang völlig unbehelligt durchs Gelände.

Die taktische 3D-Karte

Fazit: Was man anno 1991 gerade noch so durchgehen lassen konnte, wirkt heute bloß noch museal; Armour Geddon II ist ein Spiel von vorgestern. (mic)

Im Entwicklungslabor

Die Wüste lebt…

…der Heli bebt.
ARMOUR GEDDON II (PSYGNOSIS)	
SF-SIMULATION	
44% „ÜBERHOLT"	
GRAFIK	64%
ANIMATION	61%
MUSIK	–
SOUND-FX	28%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	42%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

MAILBOX

In Ermangelung einer Einleitung möchte Euch Papa Joe heute eine alte Volkswaise aus seiner friesischen Heimat vortragen. Sie handelt von einem einsamen Gummistiefel, der sich in ein Dorschfilet verliebt und... wie bitte? Das ist Schwachsinn?! Okay, dann eben ohne Einleitung zu Euren Leserbriefen.

DER LÜGEN-DRACHE

Na, kommt Euch der schicke Drache auf meinem Briefkopf bekannt vor? Kein Wunder, denn mir ging's genauso, als ich in die neueste Joker-Galerie schaute – der Lindwurm stammt nämlich aus einer Bildersammlung namens „MT Bilder II" von Markt & Technik. Die Galerie ist ja eine schöne Sache, aber neuerdings machen sich doch wieder verstärkt unfähige Abkupferer breit!
reklamiert Axel Gercke aus Höchstadt.

Schimpf & Schande über den Drachendieb Daniel Werfeli aus Oberentfelden in der Schweiz! Aber es ist schon merkwürdig: Wenn wir einem Plagiat nicht auf die Schliche kommen, dann eben die Leser – macht es manchen Leuten etwa Spaß, sich öffentlich zu blamieren? Oder ist das gar eine neue Form von Masochismus?!

DER BLOOD COMMANDER

1) Leute, laßt die Ketchupflaschen stecken – ich habe einen Rat für alle 600er-Besitzer, die wegen des fehlenden Ziffernblocks mit dem versteckten Blood Mode von „Mortal Kombat" Probleme haben: Vergeßt den Ziffernblock und gebt den Bindestrich einfach übers normale Keyboard ein (links von der rechten Shift-Taste).
2) Eure werte Konkurrenz behauptet, Ihr hättet beim Test zum 1200er-„Gunship" lediglich die Qualität von ein paar Dias bewertet. Nun wehrt Euch mal, oder wollt Ihr das so auf Euch sitzen lassen?
3) Wie kann es in derselben Ausgabe, in der „Der Clou!" getestet wurde, schon so detaillierte Tips dazu im Know How geben?
4) Den „Streik Commander" aus dem April-Joker haben ja auch die anderen Zeitschriften schon längst getestet. Aber die schrieben natürlich den Namen falsch und wollten uns außerdem weismachen, es sei ein Flugi für den PC! Ts, ts...
wundert sich Igor Vucinic aus Rinteln.

1) Blutigen Dank im Namen aller ziffernlosen A600-Kämpfer!
2) Und wir dachten immer, der Joker wäre konkurrenzlos! Ist er wohl auch, wenn es die Kollegen versäumen, sich rechtzeitig ein Testmuster vom Hersteller zu besorgen, und ihre Unfähigkeit dann mit haltlosen Anschuldigungen zu kaschieren suchen.
3) Die Tips wurden offensichtlich mit der spielbaren Demoversion von „Der Clou!" erarbeitet, die es ja schon frühzeitig gab – sind deswegen aber nicht minder wertvoll.
4) Nein, nein, da ist schon vom selben Spiel die Rede. Denn wie unser Boß Michael immer sagt: Wer streikt, fliegt!

KEIN AMIGA FÜR SEAQUEST?

Ich wollte Euch mal fragen, warum Commos Pressesprecherin in einem Interview sagte, daß der Amiga gar nichts mit „Seaquest" zu tun hat? Weder die Animationen noch der Sound gingen demnach auf die „Freundin" zurück, statt dessen sei alles in den Universal-Studios in Hollywood produziert worden. Also, ist die Dame falsch informiert, oder habt Ihr gepatzt? Nochwas: Warum heißt eigentlich alles „Multimedia", was mit CD und Compis zu tun hat? Etwa damit Ihr neue Spitznamen à la Multi-Mick oder Media-Moni erfinden könnt?
vermutet Marcel Doering aus Frankfurt.

Keine Ahnung, aus welchem dubiosen Interview Du Deine Weisheiten hast, die Genesis der Amiga-Effekte in der TV-Serie „SeaQuest" ist jedenfalls dutzendfach belegt (und warum sollte es in Hollywood-Studios eigentlich keinen Amiga geben?). Multimedia hingegen ist sicher ein etwas überstrapaziertes Schlagwort, hat aber gerade in Verbindung mit CDs seine Berechtigung. Schließlich sind medienübergreifende Spektakel gemeint, also etwa Fernsehen am Computer oder interaktive Filme – und dazu wird nun mal meist die gewaltige Speicherkapazität einer Schillerscheibe benötigt.

KEIN JOKER FÜR JIRKA?

1) Ja, der Amiga-Markt boomt, festzustellen am stetig wachsenden Zeitschriftenangebot für unseren Lieblingscompi. Da hieß es neulich auch für mich: „Joker oder nicht Joker, das ist hier die Frage!" So krallte ich also meine Finger in einen (neuen) Fetzen Papier und entschied mich (leider) gegen Euer Blatt (schnief). Aber was war das? Rechtschreibfehler, wohin man sah, Spieletests, die mindestens einen Monat zurückhingen, und keine Jokes vom Joker! Was soll ich sagen – gerade eben habe ich mir doch noch Eure neueste Ausgabe gegriffen. Ja, jubelt ruhig, ich juble auch!
2) Und nun was Ernsthaftes: Da regt Ihr Euch in jedem zweiten Artikel über das deutsche Fernsehen auf, weil es Computerspieler als rohe Brutalinskis diffamiert, und dann veröffentlicht Ihr in der Februar-Nummer den Cheat zu „Mortal Kombat", mit dem man literweise Blut fließen lassen kann. Ein Eigentor, oder?

3) Copyrights sind ja schön und gut, aber wo und wie kann man sie denn registrieren lassen? Und was ist eigentlich der Unterschied zwischen Copyright (c) und Trademark (TM)?
grübelt Jirka Meyer aus Mildenau.

1) Nicht umsonst hat unsere Gabi ein besticktes Kissen mit folgendem Slogan im Auto: Wer den Joker nicht ehrt, liegt meistens verkehrt!

2) Nicht umsonst hat Michael ein besticktes Kissen mit folgendem Slogan im Geldspeicher: Gebt dem Kaiser, was des Kaisers ist! Will sagen, daß wir uns der Brutalinskis in unseren Reihen durchaus bewußt sind – trotzdem lassen sich nicht alle Computerzocker so einfach über einen Kamm scheren, wie das in den bemängelten Fersehsendungen getan wurde.
3) „Trademark" ist das englische Wort für ein Warenzeichen, das beim Patentamt einzutragen ist, während „Copyright" für Urheberrecht steht – und das genießt jeder Schöpfer eines geistigen Werkes vollautomatisch.

KEIN TURBO FÜR DEN ZWÖLFER?

Jetzt habe ich schon seit über einem Jahr 'nen superben A1200. Als das CD[32] rauskam, war ich natürlich im 7. Himmel und warte seither auf ein CD-ROM für mein Baby. Auf der CeBIT war es dann endlich soweit, die Schillerfloppy wurde der Öffentlichkeit vorgestellt. Ich also hin nach Hannover – und mußte feststellen, daß das Ding wohl ein schlechter Witz ist: Es belegt tatsächlich vollständig den internen Port! Wo soll ich denn jetzt mit Turbokarte oder Speichererweiterung hin? Na schön, die Extra-RÄMse kann ich notfalls auf den Controller stöpseln, aber mit Turbo ist es nun vorbei. Und gerade ein wenig zusätzliches Tempo kann doch auch CD-Games nicht schaden!
meint Darius Felski aus Wilhelmshaven.

Prinzipiell hast Du leider recht, aber es gibt schon eine Möglichkeit. Ohne jetzt unsere Artikel über Turbokarten für den A1200 bzw. das neue CD 1200 wiederkäuen zu wollen, sehen wir folgenden Silberstreif am Horizont: Man besorge sich ein Standard-CD-ROM (wie am PC üblich) und eine Turbokarte; beides mit SCSI-Interface – schon sausen die Schillergames über einen beschleunigten 1200er! Erstens ist diese Methode aber weitaus teurer als ein simples CD 1200, und zweitens sind Probleme absehbar, sobald ein Spiel den Akiko-Chip (gibt's nur im CD[32] und dem CD 1200) ausnutzt. Vielleicht ist es also doch besser, auf eine spezielle Amiga-Lösung zu warten, an der zur Zeit einige Fremdanbieter basteln?

PLOCHINGER DREIERLEI

1) Mich würde brennend interessieren, nach welchen Kriterien Ihr die Kandidaten für das Spiel des Jahres bzw. für die Special-Charts im Up & Down auswählt. In den März-Specials (aktuelle Action-Hämmer) war z.B. die „Body Blows"-Familie nicht vertreten, dafür aber „Street Fighter II". Das gleiche Bild beim 93er Spiel des Jahres – wie kommt's?
2) Jetzt ein Lob: In puncto Rechtschreibung und Zeichensetzung haben sich die Comics deutlich verbessert, wenngleich die Krieger-Strips lachfaktormäßig nach wie vor nicht zur Weltelite gehören.
3) Obwohl ich zur Zeit tapfer mit meinem Informatik-Studium kämpfe, liebäugele ich doch immer noch mit der journalistischen Laufbahn. Wäre es eigentlich lohnend, sich bei Euch zu bewerben?

Damit meine ich weniger Sachen wie Arbeitszeit und Anfangsgehalt (unwichtig ist das natürlich nicht gerade), sondern mehr die Frage, ob ich auch ohne einschlägige Erfahrungen die Chance hätte, in den Kreis meiner Lieblingsschreiberlinge aufgenommen zu werden. Zumindest an Kenntnissen in bezug auf Amiga-Spiele würde es ja nicht scheitern.
verspricht Markus Ziegler aus Plochingen.

1) Da der Wettbewerb zum Spiel des Jahres immer im Dezember stattfindet, reicht der Zeitraum für in Frage kommende Highlights stets von Dezember bis November – weshalb das 12/93 erschienene „Body Blows Galactic" erst für die 94er-Auslosung zugelassen ist. Bei den Action-Charts hätte es allerdings in der Tat nicht fehlen dürfen, der verantwortliche Redakteur wird gerade ausgepeitscht.
2) Danke, seit einiger Zeit durchlaufen auch die Comics eine Korrekturphase. Der „Lachfaktor" scheint uns allerdings individuell sehr unterschiedlich zu sein.
3) Theoretisch kann sich jedermann und jedefrau jederzeit bei uns mit den üblichen Unterlagen und einem Probeartikel bewerben. Was praktisch daraus wird, hängt dann eben von der Qualität der Bewerbung und unserer momentanen Versorgungslage mit „Frischfleisch" ab.

DIE MASSENSCHLÄGEREI

Wäre es nicht mal möglich, daß sich die Softwarehersteller zusammenhocken und ein Mega-Prügelspiel mit den besten Elementen aus „Mortal Kombat", „Street Fighter II", „Body Blows Galactic" und „Elfmania" programmieren? Egal, wie viele Disketten das dann haben wird…
schwärmt Aslan Balci aus Hannover.

Da sehen wir wenig Chancen, denn der Konkurrenzkampf in diesem Business ist härter als jedes Prügelgame! Wahrscheinlicher ist schon, daß sich mal ein Hersteller die besten Spielelemente schlicht zusammenklaut.

TUN & LASSEN

Es scheint, daß Euer Seitenhiebe-Thema vom Januar („Machen Computerspiele brutal?") zum Dauerbrenner wird, lief dazu doch neulich erst auf RTL eine Ilona-Christen-Sendung, die völlig den von Euch beklagten Strickmustern folgte: Der Pädagoge labert dummes Zeug (gesundheitsschädlich, aggressionsfördernd, süchtigmachend, Scheinwelten, Realitätsverlust…), während der Vater eines Elfjährigen ihn noch locker unterbot (dumm, langweilig, gefährlich, überflüssig, Zeter, Mordio, brüll, kreisch). Meine Güte, ich schreibe denen doch auch nicht vor, was sie zu tun oder zu lassen haben!
Was anderes: Wie ermittelt Ihr eigentlich Eure Charts, speziell die Top Seller? Die Listen von Media Control in anderen Magazinen sehen nämlich oft deutlich anders aus! Hauptsächlich wundert mich dabei die Rolle von „Wing Commander", das bei Euch nach wie vor unter den Top-Spielen zu finden ist und sogar zu den meistverkauften Games des Jahres gehört. Bei Media Control ist es dagegen schon ewig nicht mehr aufgetaucht…
staunt Helmut Sauter aus Langenargen.

Tja, vielleicht sollten wir den stets schlecht informierten Wichtigtuern im Fernsehen mal vorschreiben, was sie zu tun oder zu lassen haben? Egal, die Top Seller ermitteln wir jedenfalls selbst durch Recherchen direkt bei den einzelnen Händlern, während die Top Seller des Jahres vom

Großhändler Leisuresoft stammen. Wenn in beiden Listen „Wing Commander" auftaucht (das ja auch in den Lesercharts ganz weit oben rangiert), dann wundern wir uns eher darüber, daß der Katzenkiller bei Media Control NICHT zu finden ist!

PAD STATT STICK?

Welche Grafikauflösung wird eigentlich von den Amiga-Spielen normalerweise benutzt? Wir wissen ja, daß die „Freundin" als wahre Wunderkiste bis zu 1280 x 512 Bildpunkte und sogar Hires-Sprites darstellen kann, zumindest mit dem AA-Chipset. In Games allerdings scheint sich davon wenig wiederzufinden – insbesondere würde mich hier interessieren, welche Auflösungen von „Mr. Nutz", „Turrican 3" und „Zool 2" verwendet werden.
Ein weiteres interessantes Thema sind die allüberall totgeschwiegenen Joypads – keine Tests, keine Informationen, kein gar nichts! Etwa aus übertriebener Rücksichtnahme auf Konsolenhasser? So geht z.B. das Gerücht, alle Sega-Joypads würden auch am Amiga funktionieren. Stimmt das? Und über einen Versandhandel habe ich erfahren, daß es von Gravis sogar ein spezielles Amiga/Atari-Pad gibt. Macht doch mal ein Special dazu!
fordert Rainer Trummel aus Korbach.

Zum einen wird bei Amiga-Games aus Gründen der erzielbaren Geschwindigkeit tatsächlich meist eine Auflösung von nur 320 x 256 Pixel verwendet – so auch bei den erwähnten Beispielen. Zum anderen funktionieren Sega-Pads in aller Regel wirklich am Amiga, was auch schon anläßlich allerlei Joystick-Specials im Joker nachzulesen war. Allerdings scheint uns eine Marktübersicht zu „Amiga-Pads" wahrlich keine üble Idee zu sein; Du kannst also in den nächsten Ausgaben getrost danach Ausschau halten.

FALSCH GEFLÜSTERT?

Wie man Borgis Branchengeflüster vom Februar entnehmen konnte, ist die Perry Rhodan-Versoftung durch Attic angeblich aufgrund zu hoher Lizenzgebühren gestorben. Da mich diese Nachricht bis ins Mark getroffen hat, hockte ich mich augenblicklich an meine Schreibmaschine und setzte einen bösen Brief an die Verlagsunion Pabel-Moewig auf. Und siehe da, wenn man deren Angaben glauben darf, hatten es die Jungs wohl bloß nicht so richtig drauf, weshalb jetzt anderweitig produziert wird. Also Kopf hoch: Das Game kommt doch!
jubiliert Franz Olbricht aus Engen.

Ob es nun an mangelndem Geld, mangelnder Zeit oder Unvermögen liegt, sei mal dahingestellt, Attic verfügt derzeit jedenfalls einfach nicht über die Kapazitäten, neben DSA noch eine weitere Umsetzung vernünftig zu realisieren. Also hat FanPro den Auftrag anderweitig vergeben – mehr dazu in einem großen Interview mit Werner Fuchs von FanPro, das unser Schwestermagazin „PC Joker" in der nächsten Ausgabe bringen wird.

DER PREIS IST (SC)HEISS

Nun sitze ich mal wieder gelangweilt in Erwartung des neuen Amiga Jokers herum, und die Tage dehnen sich ins Endlose! Könntet Ihr nicht mal eine Zeitschrift erfinden, die nach zwei Wochen selbständig den Text ändert? Dann bräuchtet Ihr nach wie vor bloß einmal im Monat ein Heft drucken zu lassen, aber die Leserschar würde sich bestimmt verdoppeln!
Aber mal im Ernst: Warum ist

das Preisgefälle zwischen deutschen und ausländischen Herstellern eigentlich so groß? „Kolumbus" und „Pizza Connection" kosten z.B. über hundert Mark, während „Reunion", „Beneath a Steel Sky" oder „Perihelion" deutlich darunterliegen. Das summiert sich auf Dauer doch beträchtlich…

stöhnt Thomas Faber aus Jaenkendorf.

Nichts wäre uns lieber, als ein Heft, das selbständig den Text ändern kann – zumal wir dann nicht mal alle Monate neu zu schreiben bräuchten, sondern eine Ausgabe genügen würde! Wir haben auch schon bei Daniel Düsentrieb nachgefragt, doch der hat so was bereits erfunden, ist jetzt Herausgeber und liegt nur noch in der Sonne, während der Rubel von alleine rollt. Daß bei den genannten Games so wenige Rubel zu berappen sind, liegt indessen daran, daß sie allesamt aus England stammen. Dort ist man ja letztes Jahr aus der EWS ausgeschieden, was de facto einer Abwertung des Pfunds gleichkam. Vorher gehörten Spiele von der Insel zu den teuersten überhaupt, dann sackten sie fast über Nacht ab und sind nun halt besonders preiswert. Aber vergleich doch mal die Preise von US-Herstellern mit deutscher Ware…

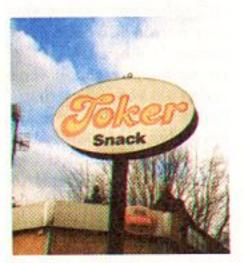
PAY-TV FÜR SPIELE

Neulich habe ich im Fernsehen eine Sendung über moderne Glasfasernetze und interaktives TV in den USA gesehen. Die Zuschauer aus Orlando konnten dort zu jeder Tageszeit die Sendungen abrufen, die sie sehen wollten, und nun habe ich gelesen, daß sogar Sega in dieses Geschäft einsteigen will. Es sollen bis zum Jahre 2000 mehrere hundert Kanäle mit riesigen Datenbanken enstehen, wo elektronische Zeitungen, Teleshops, Filme und Videospiele angeboten werden. Heißt das, daß der User in Zukunft hardwareunabhängig wird? Da bräuchte man doch bloß noch Stick und Fernseher, während sich der Sender um die Hardware kümmert, oder wie? Was wird dann eigentlich aus den herkömmlichen Zeitungen, aus dem Kino oder dem Joker? Etwa ein interaktives Joker TV?!

spekuliert Paul Manke aus Frankfurt.

Mag ja sein, daß man eines fernen Tages tatsächlich von der Hardware unabhängig sein wird, im konkreten Fall soll der Hase jedoch so laufen, daß man sich das Programm gegen Gebühr aus dem Netz in den (kompatiblen) Speicher lutschen kann. Und wenn Du uns fragst, so sind vorläufig weder die große Leinwand eines Kinos noch das herrliche Griffgefühl eines Jokers durch die Flimmerkiste zu ersetzen.

DER KRAMPF VOM MAMPF

Nach langen Recherchen ist es mir schließlich gelungen, herauszufinden, was Ihr tatsächlich mit den sieben Mäusen macht, die Ihr allmonatlich uns werten Lesern abknöpft. Vorbei ist die Zeit der Ausreden wie Produktionskosten, Gehalt für Daisy oder Hundefutter für die Redakteure – wie beiliegendes Foto eindeutig nachweist, habt Ihr statt dessen am Aufbau einer Junk Food-Kette gearbeitet! Tja, Freunde, dann rechne ich jetzt aber fest mit einer baldigen

Preissenkung des AJ auf 3,50 DM, schließlich sind wir ja nunmehr alle Aktionäre. Gewissermaßen...
will uns Oliver Huchthausen aus Uelzen einreden.

Schön wär's ja, nur leider hat sich ein Großteil der Gäste entweder am Brork-Burger überfressen, mit einem Mick-Mac vergiftet oder an einer Gitti-Gans verschluckt. Im Ergebnis wurde der Imbiß jedenfalls vom Gesundheitsamt geschlossen – vielleicht steckte aber auch die berüchtigte „Pizza Connection" dahinter?

PECH GEHABT?

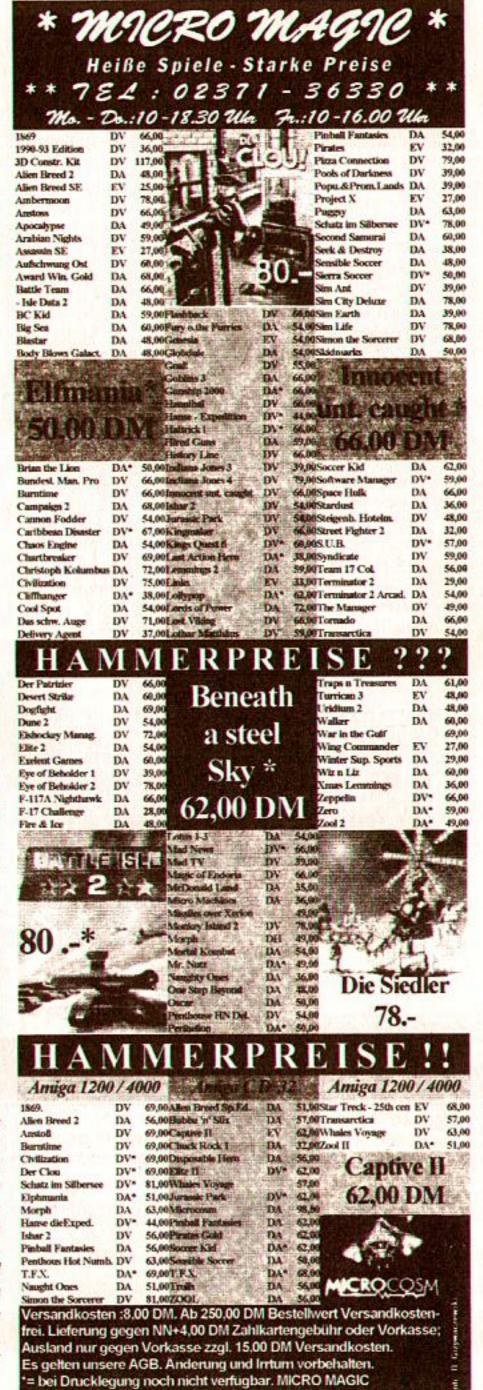
Ich habe mir unter den härtesten Umständen 450 Mark zusammengespart, um mir dafür den 1084S-Monitor von Commodore zu kaufen. Als ich dann im Laden stand, sagte der Verkäufer, daß dieses Gerät gar nicht mehr produziert wird, und ich Pech gehabt hätte. Ich dachte erst, er wolle mich veräppeln, aber dem war wohl nicht so. Da ich mir keinen gebrauchten Monitor kaufen will, hätte ich nun gern gewußt, welches Modell Ihr mir statt dessen empfehlen könnt? Es soll am 1200er laufen und möglichst günstig sein. Sobald ich das Teil habe, kann ich dann auch am Amiga mit „NBA Jam" rechnen? Ich habe den Knaller nämlich letztens am SNES gespielt und war total begeistert!
verrät Marco Kreutz aus Hamburg.

Also, in einer „Kleinstadt" wie Hamburg sollte sich doch ein Compi-Shop auftreiben lassen, der noch ein Exemplar Deines Wunschmonitors auf Lager hat! Falls nicht, mußt Du entweder weitersparen, um Dir die speziell für den A1200 konzipierte 1942-Mattscheibe für ca. 700 Mäuse leisten zu können, oder eben doch auf den Gebrauchtmarkt zurückgreifen. Mit „NBA Jam" brauchst Du aber vorläufig trotzdem nicht zu rechnen, sorry.

EIN UNMORALISCHES ANGEBOT

Nachdem ich eine winzige, völlig harmlose Anzeige im AJ aufgab, trudelten schon nach kurzer Zeit die ersten Briefe bei mir ein – welche jedoch leider nicht die erhofften Tauschangebote, sondern nur diverse Preislisten von kommerziellen Anbietern beinhalteten. Und Software 2000 schickte mir sogar ein kostenloses Demo von „Christoph Kolumbus". So weit, so gut, aber dann fiel mir eines Tages ein Schrieb ohne Absender in die Hände, in dem sich lediglich eine Diskette befand. Nach dem Booten stellte sich schnell heraus, daß auf dieser Katalog-Disk ungezählte Raubkopien von Games wie „Elite II", „Micro Machines", „Dune II" usw. angeboten wurden, die man zum Preis von vier Mark pro Stück unter einer PLK-Nummer bestellen konnte!
Ich habe das Teil natürlich in den Müll geworfen, aber seltsamerweise wird meine Post seitdem offenbar regelmäßig geöffnet oder erreicht mich gar völlig zerrissen. Nun frage ich mich, ob da vielleicht der Freiherr oder jemand wie er dahintersteckt? Jedenfalls tun mir all diejenigen leid, die eigentlich mehrheitlich Originale besitzen und dann vielleicht auf diesen Schmu hereinfallen!
bekundet Marcel Lembke aus Deibow.

Unser Mitleid hast Du, aber was können wir Dir sonst noch anbieten? Sicher ist ein derartiger Vorfall ebenso kurios wie ärgerlich, andererseits hören wir zum ersten Mal von dieser Art postalischer Überwachung. Und selbst wenn es sich nicht um einen Fall von akutem Verfolgungswahn handeln sollte, liegt es nun mal nicht in unse-

MAILBOX

rer Macht, wer oder was auf Kleinanzeigen reagiert.

TIEFENBACH FOREVER!

1) An alle Leser: Was sind das für Themen in der Mehlbox? Ich will nie wieder jemanden übers CD³² fachsimpeln hören, sonst wird mir schlecht! Und ob der Amiga stirbt, ist mir auch egal – wenn es soweit ist, werde ich's schon merken. Mein Gott, was waren das noch für Zeiten, als alle über den PC und Tiefenbach herzogen! Ich schlage also vor, daß wir ab dem nächsten Heft über die Muster von Michaels Pullover reden oder darüber, was AJ-Wauwau Daisy am liebsten mag – Schlappi, Pedigree Qual oder Katze am Spieß?
2) An die Redaktion: Was haltet Ihr von irgendwie objektiveren Geschwindigkeitsangaben in den Tests? Denn was der eine für „leichte Ruckelei" hält, das scheint dem anderen mehr ein Weinbergschnecken-Bergaufkriechen in Zeitlupe zu sein. Siehe „Dune 2" in der Endphase des letzten Levels: „Da hat sich was bewegt, glaub mir!"
3) An alle Zocker: Ehrlich gesagt würde ich mich ziemlich beschissen fühlen, wenn ich mehrere Tausis für einen Compi zum Fenster rausschmeißen müßte, nur um damit spielen zu können! Wär vielleicht ein Thema für die Blähbox?
4) An alle Atari-Jaguar-Besitzer: Miau!
grüßt ein kleiner, wilder Hase (wird doch wohl nicht Hape sein?) aus Hamburg.

1) In der Mailbox werden die Themen behandelt, wie sie kommen – wodurch gelegentlich sogar ein Schrieb wie Deiner ans Licht der Öffentlichkeit gespült wird. Bei Michaels Klamotten würde es allerdings uns schlecht, und daß Daisy am liebsten „kleine, wilde Hasen" frißt, dürfte auch nicht ganz in Deinem Sinne sein.
2) Von Objektivität halten wir viel, doch halten wir gerade die Geschwindigkeit einzelner Games für eine ziemlich subjektive Angelegenheit. Wie an Deiner Formulierung unschwer zu erkennen...
3) Das ist kein Thema, sondern Schwachsinn: Erst Spielen macht den Compi schön!
3) An alle Hamburger: Ist der Kerl repräsentativ für die Stadt an der Elbe? Weil wir dann nämlich genau wüßten, warum wir in München bleiben...

AMIGA VS. PC

Selten so gelacht wie bei der Lektüre Eures April-Jokers – Spitze! Weniger toll war der Leserbrief von Marcel Kusevic, denn ich finde, wir sollten damit aufhören, PC und Amiga anhand von technischen Leistungsmerkmalen vergleichen zu wollen. Die DOSe bringt da einfach die besseren Werte, woran auch Turbokarten und ähnlicher Schnickschnack letztlich nichts ändern. Nein, der Vorteil (und die große Chance) der „Freundin" liegt doch darin, daß es im Preissektor unter 1000 DM einfach nichts Vergleichbares gibt! Relativ viel Spaß für relativ wenig Geld, das ist die Amiganer-Devise. Leute, die in erster Linie Games zocken wollen, sollten die Tausender also getrost stecken lassen und sich einen Commo-Rechner zulegen.
argumentiert Lars Hillesheim aus Berlin.

Hört, hört. Ein Mann mit Vernunft UND Humor – ach, daß wir das noch erleben dürfen!

DIE NACHHILFESTUNDE

Die folgende Beurteilung des AJ 4/94 für CD³²-User ist kein Aprilscherz:

Aktualität:	55%
Umfang:	41%
Dauerspaß:	50%
Inserate:	89%
Seiten:	zu wenige
Preis:	zu hoch
Gesamteindruck:	verbesserungsfähig

soweit die Noten von Klaus Krank aus Kaiserslautern.

O Gott, so schlechte Noten hatten wir zum letzten Mal in der Schule! Also haben wir sofort unsere Hausaufgaben gemacht und Deinem Fazit entsprochen. Na, Herr Lehrer, hat der neue Sonderteil „Amiga CD-Joker" die Prüfung bestanden?

AMIGANER, CD-RÖMER, VOLKSGENOSSEN!

Alle, die Ihr da draußen Eure Spielchen mit unserer „Freundin" treibt, seid aufgerufen, die kommenden Mailboxen zu füllen: Schickt uns einfach einen Brief mit Anregungen, Vorschlägen, Fragen, Lob und, wenn's sein muß, auch Kritik – wir lesen alles und drucken so manches! Selbst vor einer persönlichen Antwort schrecken wir nicht zurück, sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, wir Euren Absender entziffern können und auf dem Umschlag folgende Adresse prangt:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

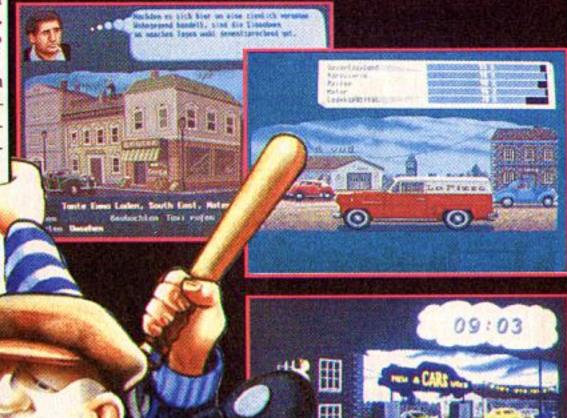
krieger

DIESES ABO IST DER CLOU!

Was ist der Clou, wenn man jetzt den Amiga Joker abonniert? Daß man seine Hefte fortan schneller und preisgünstiger bekommt? Oder daß man gratis ein voll spielbares Demo von NEOs witzigem Ganoven-Strategical „Der Clou!" erhält?

Sämtliche 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für schon fast gestohlene 63,– DM (Ausland: 75,– DM) zu bekommen, das ist ja nun wirklich kriminell günstig! Und dafür, daß wir Euch die Hefte im Abo wettersicher und umweltfreundlich verpackt vom Postboten zustellen lassen, würde uns der Kioskbesitzer am liebsten hinter Gittern sehen – weil Ihr den Joker schneller habt als er! Zudem bekommt Ihr noch etwas, was er nicht kriegt, nämlich folgende Gratisprämie:

Jeder Neuabonnent erhält eine voll spielbare Demoversion von DER CLOU! Damit könnt Ihr im kompletten London-Szenario minuziös Verbrechen planen; also eine Bande zusammenstellen, Gebäude erforschen, ein Fluchtauto besorgen und auffrisieren. Keine Frage, diese Scheibe von NEO ist ein Hit – und läuft auf jedem Amiga!

Die strategische Verbrecherkarriere steht allerdings nur schnellentschlossenen Gangstern offen, nächsten Monat ist alles vorbei. Schickt uns also noch heute den ausgefüllten, fotokopierten oder abgeschriebenen Coupon, als besonderen Clou gibt's dann bei jeder Aboverlängerung ein neues Spitzendemo!

DAS IST DER CLOU: EIN VOLL SPIELBARES DEMO DES IRREN EINBRECHER-STRATEGICALS „DER CLOU!" FÜR ALLE NEUABONNENTEN!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ____

KONTO – NUMMER: ____

GELDINSTITUT: ____

BANKLEITZAHL: ____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Wie „Elite" – bloß nicht so elitär…

Das junge Label Rebellion sucht noch militante Space-Ökos, um die galáktische Flora und Fauna rund um den Jupiter zu schützen – in einem spielerischen Cocktail aus Strategie und Vektorballerei à la „Elite".

Nachdem im roten Gasauge des Jupiters Leben entdeckt wurde, erklärte man diese Ecke der Galaxis kurzerhand zum rechtsfreien Raum, bis das komplette Gebiet samt seiner tierischen und pflanzlichen Bewohner kartographisch erfaßt ist. Zu diesem Zweck hält die interstellare Umweltbehörde 64 Missionen für den Spieler bereit, doch stößt die Entwicklung auch andernorts auf Interesse – etwa bei skrupellosen Großwildjägern, die die exotischen Kreaturen im Stil der TV-Show „Running Man" vor einem sensationsgierigen Fernsehpublikum abschlachten wollen…

Es gibt also viel zu schützen und noch mehr zu tun, wozu (wie man seit „Elite" weiß) auch das gute Bare nicht fehlen darf: schließlich können nur wohlhabende Umweltfreunde ihr Raumschiff mit besseren Triebwerken, einem widerstandsfähigeren Rumpf etc. ausstatten und so zuvor unerreichbare Regionen anfliegen. Daher sammelt man nebenbei noch Artefakte oder andere zum späteren Verkauf geeignete Gegenstände, streicht Tantiemen für hohe Einschaltquoten beim Abschuß von Wilderern ein und übernimmt den einen oder anderen lukrativen Auftrag, den die Besitzer herumfliegender Paläste zu vergeben haben – das könnte z.B. der Fang eines „Fuchshais" oder das schlichte Herankarren von Brennstoff sein.

Nach dem Start sieht man zunächst nur die pechschwarze Tiefe des Alls und den rötlichen Nebel der Jupiteratmosphäre. Darüber hinaus befindet sich am Screen ein Instrumentendisplay mit Karte, Kompaß und den Anzeigen für Treibstoff, Geschwindigkeit, eventuelle Schäden, die momentanen Koordinaten und noch einiges mehr. Gesteuert wird mit einem Fadenkreuz, dessen verschiedene Funktionen vom Kartographieren über das Einsammeln der Pflanzen und Tiere bis hin zum Abschießen von Raketen reichen. Das Handling via Tastatur, Nager oder Stick funktioniert denn auch nach kurzer Eingewöhnung relativ problemlos, bloß schweigt sich die Anleitung z.B. beharrlich darüber aus, wie denn nun die Spielstände abzuspeichern sind.

Was die Präsentation betrifft, so hat man nach dem hübschen und von fetziger Rockmusik begleiteten Intro das Beste bereits hinter sich: Im Spiel selbst wird der Betrachter mit unscheinbarer, aber immerhin flotter 3D-Vektorgrafik abgespeist, bei der lediglich die feinen Animationen der galaktischen Wale, Delphine, Haie etc. wirklich zu gefallen wissen. Auch die Geräuschkulisse erhebt sich nur mühsam über den Durchschnitt, zudem entlockt das oberflächliche Gameplay selbst dem Kenner des steinalten „Elite" auf Dauer bloß ein müdes Gähnen – mangelnde Komplexität kann eben auch eine ökologisch noch so wertvolle Hintergrundgeschichte nicht ersetzen. (st)

Bargeld lacht!

Guck mal, ein Space-Wal!

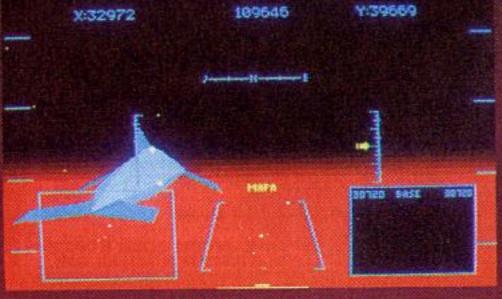
EYE OF THE STORM
(REBELLION)
WELTRAUM-ÖKOLOGIE

60% „OBERFLÄCHLICH"

GRAFIK	60%
ANIMATION	65%
MUSIK	68%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	58%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handelssimulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Cristoph Kolumbus im Auftrag der spanischen Krone auf Entdeckungstour gehen oder als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich. Heuern Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt.

PC (VGA 256 Farben)

PC (VGA 256 Farben)

Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Kolumbus", Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

JAMES POND 3
Operation Starfi5h

Frischer Fisch

James Pond ist für den amiganischen Plattformdienst das, was James Bond für den englischen Geheimdienst ist: Top-Agent in Sachen Unterhaltung. Und auch in seiner neuen Mission macht Millenniums schuppiger Qualitätsgarant wieder eine gute Figur!

Wir wissen nicht, was die merkwürdige Schreibweise des Untertitels bedeuten mag, aber wir wissen, daß die Coder von Vectordean auch mit Ponds drittem Geheimauftrag (sein Auftritt in den sportlichen „Aquatic Games" war ja eher ein Gastspiel) wieder ein gut spielbares Jump & Run an Land gezogen haben. Die Feuerprobe hat das Game bereits vor ein paar Monaten am

Selbst große Gegner sind für ihn nur kleine Fische…

Mega Drive absolviert, jetzt geht es dem Erzschurken Dr. Maybe per 1200er an den Kragen:

Wie jedes Kind weiß, besteht der Mond aus Käse und Eis – indem er den Erdtrabanten mit einer teuflischen Maschinerie dieser Rohstoffe beraubt, fährt der Bösewicht schweres Geschütz gegen den Ernährungsplan der Menschheit auf. Tragischerweise kann Pond zur Rettung der Kalorien nicht auf den praktischen Streckanzug aus dem Vorgänger zurückgreifen, ja, er muß auf technische Hilfen zunächst sogar völlig verzichten. Allein durch gekonnte Sprünge auf den Kopf der Gegner bzw. durch Fausthiebe kann sich der fischige Spion in den ersten Levels seiner Schuppen wehren. Doch später findet sich dann jede Menge Sammelgut, um den feindlichen Ratten, Schneemännern oder Mechano-Kühen etwa Zeitbomben und Felsblöcke entgegenzuschleudern; es gibt Fruchtpistolen mit passender Orangen- bzw. Erdbeer-Munition, Sprungfedern, ein Jetpack, eine Luftschraube sowie natürlich Punkte, Zusatzleben und frische Energie. Durch Druck auf die Space-Taste oder (sofern ein Joypad bzw. ein entsprechender Stick vorhanden ist) den zweiten Feuerknopf aktiviert man darüber hinaus spezielle Turboschuhe, mit denen es sich aber auch ganz gemütlich an der Decke entlang oder Wände hinauf spazieren läßt.

Zusätzliche Hilfestellung bekommt James durch seinen Agenten-Spezi Admiral Nelson, der per Texteinblendung auf gefährliche oder interessante Stellen wie übergroße Monsterfrösche, Fliegenpilze

Alles Böse kommt von oben?

und versteckte Bonushöhlen aufmerksam macht. Und sobald man außerdem noch den Geheimdienstkollegen Fridolin Frosch ausfindig gemacht hat, kann der Held jederzeit in dessen Haut schlüpfen und so auch enge Passagen meistern oder mit den sprungstarken Froschschenkeln extraweite Sprünge absolvieren. Doch so nett das alles auch ist, letztlich mangelt es den weit über 100 Levels dann doch ein wenig an Innovation und Abwechslung – von der frei begehbaren Weltkarte über die vielen Trampolin-Plattformen bis zu den unsichtbaren Bonusblöcken ist halt alles schon mal dagewesen. Dazu kommen kleine Schwächen im Gamedesign: Nach Verlust eines der zunächst drei Agen-

Und das ist nur einer kleiner Teil des Gesamtareals!

tenleben wird Pond rigoros zum Levelbeginn zurückversetzt; außerdem fehlen einige Spielelemente der Konsolen-Version; etwa die rotierenden Plattformen.
Ein langweiliges Spiel ist die Mond-Mission deshalb freilich noch lange nicht, denn es gibt witzige Gimmicks wie z.B. Staubwolken bei schnellen Richtungswechseln – so wie diese Version die Konsolenvariante grafisch überhaupt aussticht. Lediglich die erste Welt sieht etwas blaß aus, bei den folgenden (recht treffend als „Dessert Desert" oder „Camembert Canyon" betitelten) Kristall-, Eis- oder Käselandschaften tropfen die 256 Farben dann förmlich aus dem Monitor. Auf Parallax-Effekte wurde zwar verzichtet, dafür klappt das turboschnelle und nur in oberhektischen Momenten dezent ruckelnde Scrolling sehr ordentlich. Und die Gegner-Sprites möchte man am liebsten abknuddeln, so hübsch

Vitamine für den Helden

bunt und witzig sind sie gezeichnet bzw. animiert. Auch wenn man sich zwischen Sound-FX und Begleitmusik entscheiden muß, kann die Akustik hier ebenfalls voll überzeugen.
Was nun die Steuerung angeht, so ist man mit einem Pad besser beraten, weil per Stick pixelgenaue Diagonalsprünge etwas schwerer fallen. Direkt exotisch mutet im Plattform-Genre dann die Möglichkeit an, Spielstände abzuspeichern – bei der kommenden CD-Version wird man dieses Feature aber wohl zugunsten von Levelcodes wieder abschaffen. Eine 500er-Umsetzung ist übrigens noch fraglich, obwohl dem technisch nicht viel im Wege stehen sollte. Zu gönnen wäre sie den Usern jedenfalls, denn auch wenn James Pond 3 nicht mehr ganz so frisch wie seine Vorgänger wirkt, hat das Programm doch viel Umfang und ein schweres, aber stets faires Gameplay zu bieten. Anders gesagt: Operation geglückt, der Patient lebt! (rl)

Steile Hänge? Kein Problem!

DIE JAMES POND-STORY

Mit seinen dreieinhalb Lenzen zählt Mr. Pond zu den Veteranen unter den Plattform-Helden: Nintendos „Mario" turnt zwar schon länger über den Screen, doch Segas „Sonic" bringt es nur auf drei Jahre. Bei seinem Einstand im Frühjahr 1991 tauchte der Fisch noch artgerecht ins Meer ab, um Umweltsündern die Flossen zu legen; ein Jahr später begab er sich zum Nordpol, um die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes zu retten – der Streckanzug aus diesem Spiel, mit dem sich der Held schier endlos dehnen konnte, schrieb seinerzeit Genregeschichte. „James Pond 2 – Codename Robocod" wurde nicht nur für viele Konsolen umgesetzt, sondern zählt zudem zu den ersten Games, die speziell für A1200 und CD³² konvertiert wurden. Seinen letzten Auftritt hatte Pond dann als Gaststar in der witzigen Comic-Olympiade „Aquatic Games", doch wird man auch in Zukunft sicher noch von ihm hören!

Das Debut: James Pond

Der Gastauftritt: Aqatic Games

Die Fortsetzung: Codename Robocod

JAMES POND 3
OPERATION STARFISH
(MILLENNIUM)

JUMP & FUN

75%
„GUTER FANG"

GRAFIK	77%
ANIMATION	78%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	76%

VARIABEL: 2 STUFEN

PREIS	DM 69,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	20 SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Zu spät geflattert

Der Film ist schon fast vergessen, und das gleichnamige Movie-Adventure vom PC hat auch bereits ein Jahr am Buckel – da präsentiert uns Konami nun ein preiswertes Jump & Run in exakt der gleichen Verpackung.

Daß auch die Hintergrundstory dieser „Mogelpackung" wohlbekannt ist, kann indessen kaum verwundern: Immer noch will sich der böse Pinguin Gotham City unter die Flosse reißen, immer noch kann nur der maskierte Flattermann die Stadt retten…

Der Kampf zwischen Gut und Böse geht über fünf Levels, beginnt auf der Straße und endet in einem großen Showdown mit dem fiesen Wasservogel auf einem Hausdach. Dazwischen soll sich der Held zahlreicher Gegner (die oft genug von allen Seiten gleichzeitig über ihn herfallen) erwehren, wozu anfangs Hände und Füße genügen müssen. Erschwerend kommt hinzu, daß nur die selbst erzielten, aber nicht die kassierten Treffer eindeutig zu erkennen sind, so daß man immer auf den Energiebalken schielen muß. Im Lauf der Zeit stolpert man dann jedoch über diverse Bat-Gerätschaften wie Batarang, -seil oder -scheibe, die sich via Spacetaste anwählen lassen. Außerdem gibt's Zusatzenergie und Punkteboni zum Aufklauben, sobald wieder eine Angriffswelle der Motorradrocker, Stelzenläufer etc. niedergeschlagen wurde – und für akute Notfälle die Continues.

Grafisch verspricht das Intro mehr, als das Game halten kann: Die Sprites sind klein und, mit Ausnahme des Helden, recht einfallslos animiert. Auch die Soundbegleitung und die träge Steuerung sorgen nicht gerade für Hochstimmung; das Beste an Batmans Rückkehr ist sicher der günstige Preis. Wer also ein durchschnittliches, aber relativ schweres Plattformgame sucht, soll tun, was ihn ja nicht allzuviel kostet. (ms)

Mausi ist zurück!

BATMAN RETURNS
(KONAMI/GAMETEK)
JUMP & FIGHT

55% „ZÄH"

GRAFIK	63%
ANIMATION	55%
MUSIK	60%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	54%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 39,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Weder das Disk-Mag „Amiga Fun" noch das Amiga-Mag „Amiga Games" erzielen rekordverdächtige Verkäufe, also gibt es jetzt beide zusammen als „Kombi Plus". Die Mehrkosten spart Computec am Inhalt wieder ein…

Über die inhaltlichen Qualitäten beider Produkte konnte man bisher schon geteilter Meinung sein, doch was der Verlag der aktuellen Kombiausgabe im digitalen Bereich beigepackt hat, ist wenig mehr als eine vorformatierte Leerdiskette:

„Sie wollten schon immer mal für die Regierungsgeschäfte eines Landes verantwortlich sein? Hier können Sie Ihr Verständnis für Wirtschafts-, Gesellschafts- und Außenpolitik unter Beweis stellen!" prahlt die Spielbeschreibung am Cover und weckt damit Hoffnungen auf eine Polit- und Wirtschaftssimulation zum Spartarif. Gespart hat hier aber wie gesagt nur der Hersteller, denn For President stellt bestenfalls unter Beweis, daß Investitionen in Immobilien oder Aktien Geld einbringen und daß man um so größere Chancen hat, vom amerikanischen Volk zum Senator, Gouverneur oder gar Präsident gewählt zu werden, je mehr man davon im Sack hat.

Mit Politik hat das nun wenig zu tun (na schön, vielleicht doch, aber bestimmt nicht mit guter Politik), dafür teilweise eine ganze Menge mit unfreiwilliger Komik – so muß man sich z.B. erst mal ein Auto kaufen, um seinen Heimatort überhaupt verlassen und auch anderswo Geschäfte machen zu können. Im übrigen ist das Gameplay so spannend wie eine Tabellenkalkulation, die Optik so schön wie Brork nach einer durchzechten Nacht, und Sound fehlt bis auf zwei Piepser gleich ganz. Da helfen auch die zumeist ganz ordentlichen Mausmenüs nichts mehr, wir ziehen unsere Kandidatur postwendend zurück! (jn)

Politik auf Aldi-Niveau

FOR PRESIDENT
(COMPUTEC)
DISKETTEN-MAGAZIN

19% „DÜRFTIG"

GRAFIK	16%
ANIMATION	–
MUSIK	–
SOUND-FX	2%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	18%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 19,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

UND WENN SIE ETWAS KALTES WOLLEN...

Raum & Design

Eiskalt kalkuliert: Die perfekte Inneneinrichtungssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht. Supergünstig! Ihre privaten Wohnräume lassen sich perfekt gestalten (Stühle, Tische, Dusche, Fenster, Steckdosen, etc.) inkl. 3-D Kamerafahrt!

+ 28 Seiten Handbuch

Nr. 5004

Streckenplaner

"Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner und zeigt jedem Autofahrer wo es lang geht. Sie geben Ihren Standort sowie das Fahrtziel an und bekommen nach kurzer Zeit eine Fahrtstrecke inkl. grafischer Darstellung mit Zoom! (ab Workbench 2.0)

+ dt. Anleitung auf Disk

Nr. 1048

Amiga Bomber

2 Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht. Schußstärke und Winkel müssen exakt stimmen. Jeder Panzer hat ein breites Waffenarsenal, was nach jeder Schlacht neu aufgefüllt werden muß: Mörser, Fallbomben, 5-Megatonnen,...

+ dt. Anleitung auf Disk

Nr. 1049

ARKTIS

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
Telefon 02547/1303 - FAX 1353

(02547)1303

Disk Expander — Verdoppelt die Kapazität Ihrer Festplatte! Absolute Datensicherheit. Test AMIGA Special 11/93 "sehr gut". **69,-**

TurboCalc 2.0 — Die beste Tabellenkalkulation auf dem AMIGA. Test AMIGA Magazin 12/93 "sehr gut". Amiga Plus Award 93! **149,-**

Eishockey

"Karamalz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torszenen, handfesten Schlägereien, Turniere, etc. Realistische Soundeffekte und viel Aktion machen dieses Spiel zum atemberaubenden Tophit!

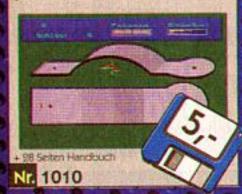
+ dt. Anleitung auf Disk

Nr. 1009

Minigolf

16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Dabei wird jeden Bahn in der Auf- bzw. Seitenansicht dargestellt. Der fesselnde Spaß für die ganze Familie!

+ 28 Seiten Handbuch

Nr. 1010

Eiskalte Low Cost Softwarehits

Exklusiv ausgewählte Softwareperlen mit überwiegend deutschen Anleitungen auf Diskette. Natürlich 100% auf Fehler und Viren getestet! Sämtliche Programme laufen auch auf AMIGA 600, 1200, 4000, etc. und lassen sich kinderleicht starten. Der Tip nicht nur für Einsteiger!

Nr.	Programm	Nr.	Programm
1001	**Telekommando** - Telekomadventure	1037	**Backgammon** - perfekte Umsetzung
1002	**SKAT** - Spielstark mit guter Grafik	1038	**Doppeldecker Mission** - Ballergame
1003	**Vokabeltrainer** - Der Englischmeister	1039	**Taxi** - Streß im knallharten Taxi-Alltag
1004	**Joker Poker** - Geldspielautomat	1040	**Future War** - Weltraum-Handelsspiel
1005	**Think!** - Layrinthspiel mit der Murmel	1041	**Donkey Kong** - Spielhallenklassiker
1006	**Power Packer** - Spart bis 50% Platz	1042	**Fighting Warriors** - Karate-Action
1007	**Etiketten Profi** - für Etiketten aller Art	1043	**Euphorion** - Aufräumen in der Galaxis
1008	**Dungeon Flipper** - Flipperspaß total	1044	**Elefanten** - Retten Sie die Elefanten
1009	**Eishockey** - Torszenen, Schlägereien,...	1045	**FarWest** - Top-Wirtschaftssimulation
1010	**Minigolf** - Mit 16 raffinierten Bahnen	1046	**OXYD** - Das knifflige Suchtspiel
1011	**Das Erbe** - Das tolle Umweltspiel	1047	**Snack Zone** - BiFi-Spiel mit Biß
1012	**TextPlus V3.0** - Gute Textverarbeitung	1048	**AMIGA ROUTE** - Toller Streckenplaner
1013	**Schach** - Spielstark mit guter Grafik	1049	**Amiga Bomber** - Panzerschlacht total
1014	**Das Erbe II** - Die Super-Fortsetzung !!!	1050	**Rechtschreibprüfer** - Tippfehler ade!
1015	**Giroman** - Girokontoverw. + Grafik	1051	**Rings of Zom** - Kniffliges Strategiespiel
1016	**Architekt** - Richtet Ihre Wohnung ein	1052	**Kassabuch** - Verwaltet Kontoauszüge
1017	**ProFAKT** - Rechnungen, Kunden, Mah.	1053	**Orbit 3-D** - Schlacht im 3-D Weltraum
1018	**Adressverwaltung** - Mit Etikettendruck	1054	**CAR 2.0** - Brandheißes Autorennen
1019	**Terminkalender** - Automat. Erinnerung	1055	**Light Cycle 3-D** - Tron läßt grüßen
1020	**DiskDoktor** - Rettet defekte Disketten	1056	**Astro Chase** - Vector-Grafik Ballerei
1021	**Star Translator** - Übersetzt eng. Texte	1057	**Air Ace** - Spannendes Luftduell
1022	**Haushaltsbuch** - Frei definierb. Konten	1058	**Ball of Pharao** - Fesselndes Game
1023	**Fußballmanager V2.0** - Tolle Grafik	1059	**Lemmingoids 2** - Makabrer Ballerspaß
1024	**ABITUR** - Tolle Simulation einer Schule	1060	**LP, CD, MC Datei** - Musikverwaltung
1025	**LOTTO** - Macht Sie vielleicht reicher...	1061	**Protracker 3.01** - Super Musiksoftware
1026	**Zombie Apocalypse** - Ballerspaß pur!	1062	**ABackup** - Sichert Ihre Festplatte!
1027	**CHOPPER II** - Fesselnder Luftkampf	1063	**ARestaure** - Rettet gelöschte Dateien
1028	**BattleShip** - Schiffe versenken	1064	**Calippo Fresser** - Lagnese Werbespiel
1029	**Wörterbuch** - Englisch/Deutsch	1065	**Eagle Player** - Guter Soundplayer
1030	**DA Vinci** - Eines der besten Malprogr.	1066	**Castle of Doom** - Grafikadventure
1031	**Berufswahl** - Ernsthafter Berufstest		
1032	**TSMorph** - Komplexes Morph Progr.		
1033	**SubAttack** - U-Boot Ballergame		
1034	**Glücksrad** - Fast wie im Fernsehen		
1035	**Die Simpsons** - Lisa und Bart in Action		
1036	**Seawolf** - Auf der Suche nach Atlantis		

Jedes Low-Cost Programm nur 5,-

Software

Programm	Preis
Der Streckenplaner	69,-
Diavolo Backup	98,-
Dir Opus 4 dt	119,-
Finalbase	79,-
Final Copy II	179,-
Final Writer	329,-
Haushaltsbuch del.	99,-
Siegfried Copy	69,-
Siegfried Antivirus	79,-
SteuerFuchs '93 Pro	89,-
Studio (für HP-Dru.)	99,-
Teach me AMIGA	ab 59,-
TechnoSoundTurb. II	149,-
Video Control	59,-

ARKTIS Hardware

Umschaltplatine deluxe 79,-

von 1.3 auf 2.0 inkl. ROM 2.04. Kinderleichter Einbau OHNE LÖTEN! Schon können Sie die neue Software nutzen!

CD - ROMs

CD	Preis
Fred Fish CD (Original)	59,-
Saar/Amok CD	49,-

Textverarbeitung

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Ihre privaten Briefe schreiben. Eine Vielzahl nützlicher Hilfen stehen Ihnen hierbei zur Verfügung. Textblöcken können beispielsweise kopiert und an beliebiger Stelle wieder eingesetzt werden. Ebenso lassen sich Seitenlänge bzw. Textbreite einstellen. Aus anderen Briefen können z.B. auch Zeilen nachgeladen werden. Fertige Briefe lassen sich auf jedem handelsüblichen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für alle Heimanwender!

+ dt. Anleitung auf Disk

Nr. 1012

Dungeon Flipper

Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 tückischen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! Bonusrunden! Extrabälle! Und einige Überaschungen... "Dungeon Flipper" wird Sie stundenlang begeistern!

+ dt. Anleitung auf Disk

Nr. 1008

Cool 7

Das erste Megapaket aus unserer neuen "Cool 7" Reihe zum eiskalten ARKTIS-Preis!

Sieben professionell programmierte Werbespiele bekannter Firmen inklusive einsteigergerechtem 50-seitigen deutschen Handbuch in einem Paket. Ob Sie nun bei "Energie Manager" eine Restaurantkette eröffnen müssen, das Geheimnis von "V.L." lösen, Ihr Haus umweltfreundlich renovieren, einen Nationalpark errichten oder aber den "Karamalz Cup" gewinnen.

Diese sieben Spiele bieten Unterhaltung pur für viele viele Stunden zum fairen Preis! Lauffähig auf allen AMIGA!

Nr. C-1

Versandkosten: 5,- Vorkasse oder 9,- Nachnahme. Versand erfolgt per Post. Nur Inlandsversand.

MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS

Das erste Soccergame zur WM ist da! Nur schade, daß Krisalis' drittes Manchester-Spiel trotz der Umstellung auf die vertikale Scrollrichtung à la „Sensible Soccer" oder „Goal" nicht der ganz große Reißer ist.

An mangelnder Auswahl liegt's nicht: Zwei Spielgeschwindigkeiten, Freundschaftsspiel, Pokal- und Ligamodus sind im Angebot, wobei nicht nur die Zahl (von 2 bis 64), sondern auch die Zusammenstellung der Mannschaften in weitem Umfang variierbar ist. Das geht sowohl per Hand als auch mit zufallsgesteuerter Computerhilfe, außerdem darf man festlegen, wie viele Punkte es für einen Sieg bzw. ein Unentschieden in der Liga gibt und ob man im Pokalmodus auf Verlängerungen, Elfmeterschießen oder Rückspiele Wert legt. Beim Personal kann man auf einen Fundus von 2.500 englischen Kickern mit originaler Haar- und Hautfarbe zurückgreifen; deutsche Teams mußten leider draußen bleiben. Der wichtigste Spielmodus ist natürlich die Saison, bei der bis zu vier Menschen erst ihre (relativ mageren) Managemententscheidungen treffen dürfen, bevor sie die Jungs über den Platz lenken. Und damit schließlich auch die Statistiker zu ihrem Recht kommen, sind acht Tabellen enthalten, denen sich u.a. die Leistungen bestimmter Spieler und Mannschaften, die Torschützen sowie Verletzungs- oder Sperrzeiten entnehmen lassen.

Vor jeder Begegnung kann man nun zwischen drei Trikots wählen, anschließend sieht man die eigene Aufstellung und die des Gegners. Dieser Taktikscreen mit dem zehn Werte umfassenden Fähigkeitsprofil der Cracks (etwa zum Festlegen der Elfmeterschützen) ist allererste Sahne, doch auch während des Matches können Spieler und Taktiken noch gewechselt werden. Dazu gibt's eine Replayfunktion mit Zeitlupe, aber ohne Abspeichermöglichkeit, sowie haufenweise gelbe und rote Karten – typisch englisch halt. An der Steuerung der Feldspieler ist wenig auszusetzen, die vom Computer kontrollierten Torhüter sind schon fast zu gut. Für Abwechslung sorgen zudem die unterschiedlichen Platzverhältnisse: Nasser, trockener, sumpfiger, vereister, vernebelter sowie vernebelter *und* vereister Rasen müßten eigentlich für jeden Geschmack etwas bieten!

Wo viel Licht ist, da ist meist auch etwas Schatten: Wenn zu viele Kicker auf einmal über den Screen dribbeln, wird das Game sichtbar langsamer, im übrigen scrollt die spartanische Grafik aber tadellos. Die Musik klingt ziemlich lahm, während die Effekte in Ordnung gehen. Abspeichern läßt sich nur die Saison, was angesichts der maximal 64 Teams in den Pokalwettbewerben ein schlechter Witz ist. Zudem erweist sich die Matchdauer als unveränderlich, die Namen der Spieler und Mannschaften können ebenfalls nicht editiert werden, und die deutsche Übersetzung enthält so manchen Lapsus. Das Gameplay erreicht somit nicht ganz die Klasse von „Sensible Soccer", aber wer die in den nächsten Wochen und Monaten anstehenden Soccergames nicht mehr abwarten mag, darf ruhig schon hier auf den Digi-Rasen stürmen. (mm)

Wer schnappt den Joker Pokal?

Viel Grün...

Vor dem Spiel

...aber auch viel Spaß!

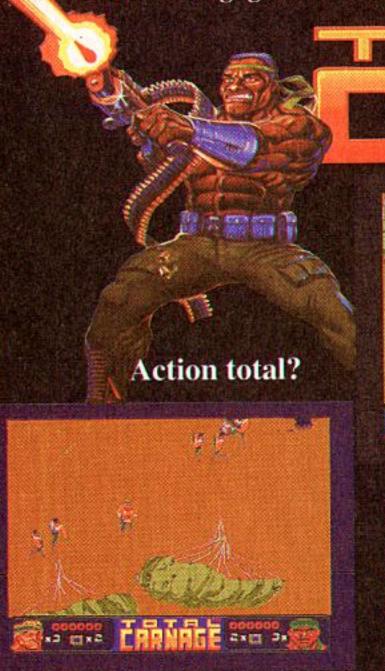
MANCHESTER UNITED P. L. CHAMPIONS
(KRISALIS)
DIGI-FUSSBALL

70% „ORDENTLICH"

GRAFIK	50%
ANIMATION	62%
MUSIK	44%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	74%
VARIABEL	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	KOMPLETT

Schon länger keine echte Arcade-Konvertierung mehr gesehen, was? Hier kommt eine von ICE – allerdings handelt es sich dabei um eine Ballerei für den 1200er, die man auch nicht unbedingt gesehen haben muß…

TOTAL CARNAGE

Action total?

Dabei wären die Voraussetzungen für einen Action-Knaller schon da gewesen, denn das Automaten-Original stammt von Midway, also den Machern solcher Hämmer wie „Mortal Kombat" und „NBA Jam". Selbst beim in der Computerfassung mittlerweile indizierten Quasi-Vorgänger „Smosh TV" aus gleichem Hause ging die Post noch recht gut ab, und auch hier ist das Gameplay für Pazifisten denkbar ungeeignet: Schwerbewaffnete Solo- oder Teamsöldner sollen vorwiegend menschliches Kanonenfutter niedermetzeln.

Die Unterschiede zwischen dem von der BPS geschaßten Spiel und seinem Nachfolger sind dabei eher geringfügig: wo früher in einer stationären Futuro-Arena die Laser glühten, werden die Schergen des Diktators Akhboob jetzt halt auf scrollendem Terrain bekämpft. Vor dem Gemetzel gilt es, sich zwischen Stick-, Pad- und Keyboardsteuerung sowie zwei Schwierigkeitsgraden zu entscheiden, doch leicht ist das Spiel in keiner Variante – Continues werden schmerzlich vermißt, zumal die drei Bildschirmleben relativ schnell ausgehaucht sind. Schließlich stürmen die feindlichen Trupps von allen Seiten und oft gleich im Dutzend an, Panzerbesatzungen ballern, bis die Rohre glühen, und riesige Cyborgs mit Kanonen statt Armen machen den Screen unsicher. Mit dieser Übermacht sollen nun Spielersprites fertig werden, die sich bewegen, als hätten sie zum Frühstück eine Packung Valium eingepfiffen…

Auch die Waffenauswahl läßt zu wünschen übrig, denn zwar kann man sich durch das Aufsammeln von Icons diverse Wummen, einen Laser, Flammenwerfer oder Dreifachschuß verschaffen, doch unterscheiden sich die Geräte praktisch oft nur durch die Farbe der Projektile. Selbst die limitierten Tretminen und die in besonders brisanten Momenten herbeizitierbare Luftunterstützung können nichts daran ändern, daß sogar bei Kollision mit bereits getroffenen und verblutenden Gegnern ein Leben verlorengeht – was im meist herrschenden Gedrängel keine Seltenheit ist. Ansonsten sind unfaire Momente zwar selten, doch ist das Spiel auf Dauer ein wenig eintönig; was auch für die Optik gilt: Trotz flüssigem Scrolling und leidlicher Animationen hat man am 1200er selten derart fade Landschaften gesehen. Die grafische Einöde aus Braun und Grün wird nur durch detailarme Berge und Häuser unterbrochen; Musik gibt's gleich überhaupt keine, und die Sound-FX sind unterdurchschnittlich.

Einen Totalausfall verhindert hier aber immerhin die insgesamt solide Spielbarkeit (auch versteckte Bonusabschnitte wurden nicht vergessen), weshalb wir für die angekündigten Versionen für A500 und CD[32] die Hoffnung noch nicht aufgeben – ein etwas hübscheres Äußeres könnte Total Carnage ja schon zu einem echt brauchbaren Game machen. (rl)

TOTAL CARNAGE
(ICE)
SÖLDNER-ACTION

61% „HEKTISCH"

GRAFIK	55%
ANIMATION	63%
MUSIK	–
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	62%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 79,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Kennt Ihr diesen Spruch: „Wo ein komplexes Gameplay wartet, da will ich siedeln!" Den müßt Ihr kennen, falls Ihr ihn nicht sogar selbst erfunden habt – immerhin wart Ihr es, die Blue Bytes „Siedler" auf dem ersten Platz der Lesercharts angesiedelt habt!

Und was treibt so ein Siedler in seiner Freizeit? Geht er etwa in die Holzfäller-Disco? Mit Tanten und mitnichten, er spielt Fußball, was sonst? Das erklärt sich nämlich unschwer aus der Beobachtung, daß Ascons „Anstoß" und der professionelle Bundesliga-Manager von Software 2000 auf nahezu sämtlichen Medaillenrängen der sonstigen Hitlisten zu finden sind...

Anders gesagt: Es konnte sich wieder einmal das Bewährte behaupten, nur ganz wenige Neuzugänge waren diesen Monat zu verzeichnen – die vereinzelte Novität an der traditionell kurzlebigen Verkaufsfront dürfte sogar einen Rekord darstellen. Na ja, gegen Highlights wie „Cannonfodder", „Christoph Kolumbus" oder „Elite II" (um nur ein paar zu nennen) ist halt auch schwer anzustinken, stimmt's? Verblüfft hat uns demgegenüber der Durchmarsch der 1200er-Rennschnecke „Star Trek" – sind da möglicherweise doch mehr Leute mit Turbokarten ausgerüstet, als wir glaubten? Oder schlägt der umwerfende Charme des spitzohrigen Vulkaniers jedes andere Argument aus dem Feld?

Wir wissen es nicht. Dafür wissen wir etwas anderes, nämlich, daß die letzten Monate recht ergiebig in Hinblick auf tolle Adventures und Rollenspiele waren. Wer daran immer noch zweifelt, möge halt einen Blick auf die Liste mit den Abenteuer-Hits werfen. Über alle Zweifel erhaben sind indessen auch diesmal wieder unsere drei feinen Preis-Games, die Leute mit Bleistift, Postkarte, Briefmarke und ein wenig Glück abgreifen können:

1 x Legend of Kyrandia
1 x Eishockey Manager
1 x Nigel Mansell für CD[32]

Alles, was Ihr tun müßt, um bei der Verlosung dabeizusein, ist, in Eurem Bio-RAM nach den derzeitigen Lieblings-Zockereien zu fahnden und sie auf dem Kärtchen zu notieren (1200er-Versionen bitte kennzeichnen). Dann nämlich, und nur dann, können wir wieder all die vielen Postsäcke voller Leser-Hits auszählen, ein neues Up & Down fürs nächste Heft erstellen und natürlich drei glückliche Gewinner ziehen. Und weil wir nicht so sind, wie Michael gern wäre, dürft Ihr sogar noch dazuschreiben, welches Teil Ihr im Fall der Fälle gerne hättet!

Freilich war alles vergebliche Liebesmüh', wenn der Absender fehlt oder wir ihn nicht entziffern können, das leuchtet doch ein. Wenn allerdings unsere Anschrift auf Eurem Schriftstück fehlt, dann hilft selbst ein Absender in Schönschrift wenig, das leuchtet sogar uns ein. Und weil jetzt alle so schön leuchten (mach mal einer das Licht aus – toooll!), hatten wir sogar noch eine Erleuchtung: Wir schreiben unsere Adresse einfach mal hier dazu, vielleicht kann ja der eine oder andere etwas damit anfangen...

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

UP & DOWN

DIE SPANNENDSTEN ABENTEUER

1. INDIANA JONES IV	91%
2. BENEATH A STEEL SKY	87%
3. MONKEY ISLAND II	87%
4. SIMON T. SORCERER (1200)	86%
5. AMBERMOON	85%
6. SIMON THE SORCERER	85%
7. KGB	81%
8. DARK SEED	79%
9. LEGEND OF KYRANDIA	77%
10. ISHAR 2 (1200)	75%

DIE GROSSEN 10

1.	(1)	BUNDESL. MAN. PROF.	37
2.	(2)	INDIANA JONES IV	31
3.	(3)	WING COMMANDER	20
4.	(4)	EISHOCKEY MAN.	20
5.	(5)	ANSTOSS	15
6.	(7)	DIE SIEDLER	9
7.	(6)	MONKEY ISLAND II	7
8.	(8)	GOAL!	3
9.	(–)	TURRICAN 3	3
10.	(10)	CHAOS ENGINE	2

TOP SELLER DES JAHRES

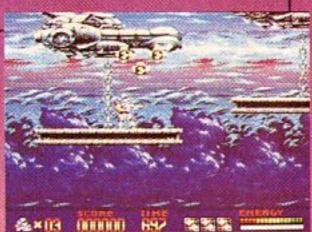
1.	(1)	DIE SIEDLER
2.	(2)	WING COMMANDER
3.	(3)	ANSTOSS
4.	(5)	EISHOCKEY MAN.
5.	(7)	ELITE II
6.	(4)	LEMMINGS 2
7.	(6)	SYNDICATE
8.	(10)	MORTAL KOMBAT
9.	(9)	GOAL!
10.	(–)	DESERT STRIKE

PERSONAL FAVORITES

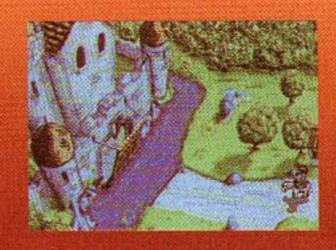
Richy

1. TURRICAN 3
2. MR. NUTZ
3. DISPOSABLE HERO (CD[32])
4. LIONHEART
5. SKIDMARKS

TOP TEN: A1200

1. (2) ANSTOSS
2. (–) STAR TREK
3. (7) BURNTIME
4. (9) PINBALL FANTASIES
5. (–) 1869
6. (1) BODY BLOWS GALACTIC
7. (4) SIMON THE SORCERER
8. (5) CHAOS ENGINE
9. (6) OSCAR
10. (10) JURASSIC PARK

TOP TWENTY

1. (2) DIE SIEDLER
2. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3. (13) TURRICAN 3
4. (1) ANSTOSS
5. (10) EISHOCKEY MANAGER
6. (–) CANNONFODDER
7. (16) ELITE II
8. (5) WING COMMANDER
9. (4) INDIANA JONES IV
10. (12) CIVILIZATION
11. (20) HISTORYLINE
12. (6) SYNDICATE
13. (18) DUNE 2
14. (11) BURNTIME
15. (14) MAD TV
16. (9) GOAL!
17. (15) MONKEY ISLAND II
18. (19) AMBERMOON
19. (8) PINBALL FANTASIES
20. (–) DESERT STRIKE

TOP SELLER

1. (1) DIE SIEDLER
2. (3) CHRISTOPH KOLUMBUS
3. (4) CANNONFODDER
4. (10) SKIDMARKS
5. (5) ASSASSIN SPECIAL EDITION
6. (7) ELITE II
7. (6) ANSTOSS
8. (2) MORTAL KOMBAT
9. (–) SECOND SAMURAI
10. (9) AMBERMOON

DER CLOU! DIE COMPETITION!

Über NEOs Meilenstein der digitalen Verbrechensgeschichte muß man Euch ja wohl nichts mehr erzählen, das haben wir bereits im letzten Heft ausführlich getan – hier und heute könnt Ihr den Stratego-Hit ganz legal und trotzdem umsonst abgreifen!

Ja, das herrlich parodistische und auch spielerisch wunderbar innovative Ganovenepos dürfte das Renommee der österreichischen Software-Gang sicher noch mal kräftig steigern. Und weil Erfolg großzügig macht, haben die NEOlogen zusammen mit ihren alpenländischen Kollegen, der nicht minder erfolgreichen Bande von Max Design, ein Paket voller leckerer Gewinne geschnürt. Dazu gehört natürlich einmal das Game selbst, und zwar wahlweise in der speziellen AGA- oder der Normalversion – Ihr solltet also schon auf dem Antwortkärtchen Eure diesbezüglichen Wünsche notieren. Dann hätten wir für überlebenstüchtige Abenteurer noch die „Burntime – Limited Edition" und die dazugehörige Audio-CD anzubieten; last but not least gibt's jeweils fünf Langarm-T-Shirts mit dem Namensaufdruck von NEO bzw. Max Design.

Und müßt Ihr etwa der Queen den güldenen Nachttopf mopsen, um Euch für einen der Gewinne zu qualifizieren? Oder genügt es, fünf Jahre Knast bei guter Führung nachzuweisen? Nichts dergleichen, ein richtiger Buchstabe und ein klein wenig Glück bei der Verlosung reichen vollauf! Denn hier kommt sie schon, unsere…

PREISFRAGE:

WELCHE SCHAUSPIELER MIMTEN DAS GANOVEN-DUO IM FILM „DER CLOU"?

A) STAN LAUREL & OLIVER HARDY

B) CHEECH & CHONG

C) PAUL NEWMAN & ROBERT REDFORD

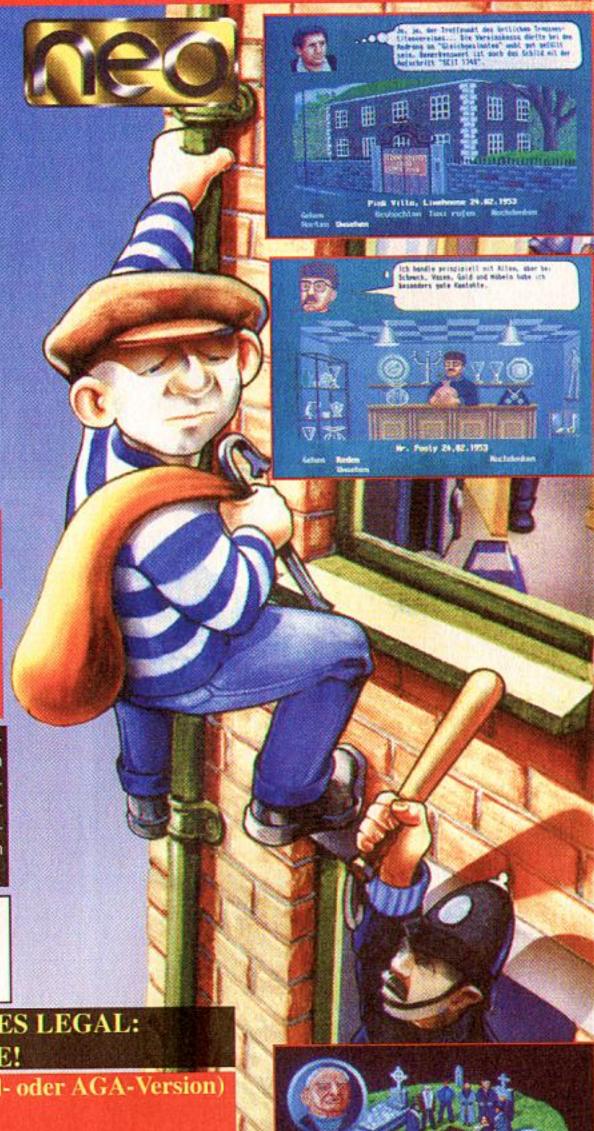
Mit der Antwort solltet Ihr Euch allerdings nicht Zeit lassen, bis der Streifen wieder mal im Fernsehen läuft, denn Einsendeschluß ist bereits am 13.5.1994. Aus purer Bosheit schließen wir außerdem den Rechtsweg, die Mitarbeiter von NEO, Max Design sowie die des Joker Verlags aus. Um so mehr Glück wünschen wir dafür allen Teilnahmeberechtigten!

JOKER VERLAG
„CLOU-COMPETITION"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

ALLES UMSONST, ALLES LEGAL: DIE GEWINNE!

10 x „Der Clou!" (wahlweise Normal- oder AGA-Version)
10 x „Burntime – Limited Edition"
10 x „Burntime" Audio-CD
5 x Langarm-T-Shirt mit NEO-Aufdruck
5 x Langarm-T-Shirt mit Max Design-Aufdruck

Ich dachte, Matt hatte keinen Führerschein.

Spiele der Superlative

Seeschlacht
Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.
Best.-Nr. 3017 — 4,90 DM

Ball of Pharao
Sie müßen durch Labyrinthe zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.
Best.-Nr. 3032 — 4,90 DM

Energie Manager

Gewinnen Sie den hochdotierten Energiepreis. Dieser Preis winkt Ihnen, wenn sie am umweltbewußtesten wirtschaften.
Best.-Nr. 3247 — 4,90 DM

TheSimpsons Game
Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart.

Best.-Nr. 3045 — 4,90 DM

Seawolf
Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.
Best.-Nr. 3051 — 4,90 DM

BattleShip
Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.
Best.-Nr. 3084 — 4,90 DM

Galactoid
Die neueste Version des Klassikers Galaga. 1 oder 2 Spieler.
Best.-Nr. 3250 — 4,90 DM

SubAttack
Gutes Arcade-Spiel ... U-Boot ...
Best.-Nr. 3034 — 4,90 DM

Cannibal

Skat
Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.
Best.-Nr. 3085 — 4,90 DM

Star Treck (Neue Version)
Ein Stück Film- und Software-Geschichte - die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müßen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen. Komplett mit deutschem Handbuch!
Best.-Nr. 3108 — 15,00 DM

Wonderland

FarWest

Wibble World Giddy

Total Fire

Berzerk

SolidQuad

Zombie Apocalypse
Best.-Nr. 3227 — 4,90 DM

Das Erbe TEIL II
Best.-Nr. 3228

Eishockey
Best.-Nr. 3230 — 4,90 DM

Solitaire

GrandPrix-Simulator
Best.-Nr. 3142 — 4,90 DM

Taxi Driver
Best.-Nr. 3149 — 4,90 DM

Georg Glaxo
Ein toll animiertes Jump & Run - Spiel der EXTRA-Klasse.
12,00 DM

Boggle
4,90 DM

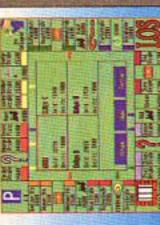
Bat Dog
Best.-Nr. 3252 — 8,00 DM

TopSecret
Wunderschönes Actionspiel in bester Jump & Run Manier.
Best.-Nr. 3153 — 4,90 DM

Popeye
Jetzt endlich auch für Ihren Amiga!! Beschützen Sie als spinatfressender Popeye Olivia vor dem bösen Brutus.
Best.-Nr. 3249 — 8,00 DM

MineTrasher
Tolle Mischung aus BoulderDash und Ballerspiel im Jahr 2000. Sie müssen die Erde von übriggebliebenem Gerüll und Müll befreien, aber VORSICHT vor den Aliens.
Best.-Nr. 3243 — 10,00 DM

Megaball V2.1
Stark verbesserte Version des Break-Out Hit's von Ed Mackey. Der Renner auch für alle A 1200 und A 4000.
Best.-Nr. 3253 — 8,00 DM

Monopoli
Oft nachgefragt, jetzt endlich für alle Amiga-Computer erhältlich! Das

bekannte Brettspiel jetzt auf Ihrem Bildschirm. Tolle Grafik!
Best.-Nr. 3255 — 4,90 DM

Fighting Warriors
Mit Handkanten, Fußtritten und Körpereinsatz geht' es zur Sache. Gelungene Karateumsetzung. Ein- und Zwei-Spieleroption.
Best.-Nr. 3175 — 4,90 DM

Telekommander II
Das Telekommando kehrt zurück. Der zweite Teil des Telekom-Spiels. Sie müßen alle Störungen beseitigen.
Best.-Nr. 3257 — 4,90 DM

SILVER Datentechnik
Inhaber: Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach
Telefon 0 22 02 / 930-480
Telefax 0 22 02 / 930-487

Bestellhotline 02202 / 930-480 oder 02202 / 930-481

Aktualität hat immer Vorrang: Nicht weniger als 150 Beamte des Landeskriminalamtes waren nötig, um unseren Dr. Freak von seinem ursprünglich für diese Ausgabe geplanten Interview mit einem bekannten Szeneaussteiger abzuhalten!

Was war geschehen? Nun, die besagte Streitmacht von Ordnungshütern stürmte kürzlich im Rahmen einer großangelegten Polizeiaktion 60 Wohnungen im gesamten Bundesgebiet, weil darin böse Computerhacker vermutet wurden. So richtig zupacken konnte der Arm des Gesetzes dabei hier in München, wo zwei namhafte Szenegrößen verhaftet wurden, die praktischerweise sogar im selben Haus wohnten: einmal der unter dem Decknamen „Kimble" auftretende Kim S. sowie der als „Magic Drummer" firmierende Thomas S. Beide wurden (neben zwei anderen Szene-Promis) in Gewahrsam genommen, weil man ihnen den wohl gewinnbringenden, aber natürlich illegalen Handel mit Calling Cards vorwirft, mit denen sich gratis rund um die Welt telefonieren läßt. Das ist besonders für die kostenintensive DFÜ praktisch, funktioniert aber freilich nur so lange, bis der rechtmäßige Karteninhaber aufgrund der plötzlich astronomisch hohen Telefonrechnung den Braten riecht – zudem können derartige technische Experimente mit bis zu fünf Jahren Knast bestraft werden.

Laut dem berühmt-berüchtigten Großinquisitor der deutschen Softwarepiraterie, Rechtsanwalt Günter Freiherr von Gravenreuth, hatte sich diese Aktion „nach vier Stunden bereits in der Szene rumgesprochen". Die totale Panik brach deswegen allerdings nicht gleich aus, denn schon Tage und Wochen vor der Großrazzia kursierten in einschlägigen Kreisen Gerüchte, daß „demnächst wohl etwas im Busch wäre". Und so hatten zum fraglichen Zeitpunkt nur die Desperados unter den Hackern ihr riskantes Gewerbe in vollem Umfang weiterbetrieben. Entsprechend schnell erholte man sich denn auch von diesem Schlag: Kaum zwei Wochen später dürften rund 90 Prozent der Phone-Freaks wieder „ihre" ganz persönlichen Calling Cards besessen haben.

Ein netter Nebenaspekt der an sich ja nicht gerade lustigen Angelegenheit war die Art und Weise, wie zumindest ein Teil der allgemeinen Presse den Lesern das Vorgefallene klarzumachen versuchte. Besonders liebenswert, wenn auch nicht unbedingt von übermäßiger Sachkunde getrübt, fielen die teilweise geradezu ins Folkloristische abgleitenden Aufklärungsbemühungen des Münchner Merkur aus: „Die Computerfreaks speicherten die 15teiligen Buchstaben- und Ziffernfolgen auf Mikrochips in Plastikkasterln (sogenannten Blue Boxes) und hatten fortan freie Bahn". Ja, das ist doch bestes Amigo-Deutsch, viel schöner hätte es der große bayerische Schutzpatron Franz-Josef persönlich wohl auch nicht formulieren können…

Nach dem geselligen Teil des Abends nun noch ein Blick hinüber ins Lager der Raubkopierer, wo man sich mittlerweile auch am Amiga in verstärktem Maß der CD-Ware widmet. Konsequenterweise veranlaßt dieses Phänomen immer mehr Hersteller, ihre vermeintlich crackersicheren Silberscheiben ebenfalls mit einem Kopierschutz zu versehen, so wie es etwa Blue Byte bei der PC-Version von „Battle Isle 2" bereits vorexerziert hat. Von der Sache her wären derlei Maßnahmen jedoch gar nicht notwendig: Insider wissen zu berichten, daß die gecrackten Silberlinge, die sich wegen der puren Datenmasse bloß via Board oder Streamerband verbreiten lassen, den „Endverbraucher" wegen des Transportproblems oftmals gar nicht mehr erreichen – oder allenfalls in einer Demoversion.

Die Szene scheint sich zur Zeit also in erster Linie mit sich selbst zu beschäftigen; für die plötzlich zum ehrlichen Kauf gezwungene Kundschaft ist das aber schon allein deswegen nicht unbedingt ein Nachteil, weil der allgemeine Sittenverfall inzwischen auch dazu geführt hat, daß reinrassige 500er-Spiele in gecrackter Form nur noch auf dem 1200er laufen, da der Herr Raubkopierer leider bloß dieses eine Amigamodell besitzt. Und sollten die Damen und Herren von der falschen Seite des Urheberrechts aufgrund der Lage der Dinge gar von Gewissensbissen geplagt sein, so kann ihnen jetzt ja geholfen werden – Microsoft hat nämlich gerade eine Hotline für anonyme Raubkopierer eingerichtet! Ich weiß, das klingt wie ein Witz, ist aber todernste Realität; wer's nicht glaubt, der wähle einfach mal die Telefonnummer 0130/4011 und überzeuge sich selbst.

Eine uneingeschränkt positive Nachricht zum Schluß: Die einzige Gruppierung innerhalb der Szene, die quantitativ und qualitativ ständig zulegt, sind die (völlig legal arbeitenden) Demomacher. Eine wahrhaft kreative Methode, um aus eigener Kraft die Niederungen des ungesetzlichen Untergrunds zu verlassen – und ein gesicherter Nachschub für unsere Demo-Galerie. Na, vielleicht ist die Welt ja gar nicht so schlecht? Das argwöhnt zumindest

Euer

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46 499 Hamminkeln
Versandzentrale Hamminkeln kein Verkauf!
Fax: 02852 / 1802

Bestellannahme: 02852 / 9140-10
Bestellannahme: 02852 / 9140-11
Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes Commodore AMIGA SERVICE - CENTER

TIPS DES MONATS

AMIGA 1200 2 MB	569,-
Amiga 2000 2.0 deutsch	549,-
CD-32-Console mit 100 Spielen	649,-
AMIGA 4000 - 30 4 MB m.Desktop Dynamite	1749,-
AMIGA 4000 - 6MB o. Harddisk	3199,-
AKF 52 Monitor für A 1200/A 4000/Acorn	569,-

AMIGA - Hardware

A 570 CD-ROM mit 4 CD's, f. A 500/A 500Pl.	139,-
AMIGA - 32 - Console inkl. 2CD's/4 Spiele	599,-
CD32-MPEG-Modul (Video-CD's a.Anfr.)	449,-
A 1200-CD-ROM-Laufwerk	499,-
AMIGA 1200 mit Desktop Dynamite	666,-
AMIGA 1200 mit 1,76 MB - HD-Laufwerk	699,-
AMIGA 1200 130 MB Harddisk	999,-
AMIGA 1200 260 MB HD u. Desktop Dyn.	1199,-
AMIGA 1200 340 MB HD u. Desktop Dyn.	1399,-
AMIGA 4000 - 30 - 4 MB o. HD	1699,-
AMIGA 4000 - 30 - 4MB 260 MB HD	2199,-
AMIGA 4000 - 40 - 6MB 260 MB HD	3699,-
AMIGA 4000 - 40-6 MBTower	3999,-
Syquest SQ 3105 105 MB A 2/3/4000-int	529,-
Medium 44 MB, 88MB, 105 MB	129,-/189,-/129,-
Mitsumi CD-ROM inkl. Contr. A 2/3/4000	549,-

Double Speed-Laufwerk unterstützt auch Foto-CD's

Monitore

A 1942 Stereo (35cm=14") f. A 1200 / A 4000	749,-
AKF 50 (MPRII) A 1200/A 4000/ Archimedes	699,-
AKF 52 (35cm= 14") für A 1200 / A4000	569,-
A 1084 od. A 1085 Stereo-Monitor	399,-
MF 5017 (43cm=17") für A1200/A4000/Acorn	1939,-

ACORN- Archimedes -Hardware

alles deutsche Versionen

A 3010 (250 CPU) 2 MB RAM	999,-
A 4000 16 MHz 80 MB Harddisk	1999,-
A 5000 25 MHz 80 MB Harddisk	2999,-
AKF 52 Multiscan Monitor	569,-
AKF 50 Multiscan Hi-Res Monitor	699,-

AMIGA -Speichererweiterungen

512 KB RAM-Karte Uhr/ Akku A 500	49,-
512 KB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500,5 J.G	59,-
1 MB WINNER-RAM A 500 Plus	79,-
1 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 600	89,-
1,8MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500, 2J.Gar	199,-
8/2 MB WINNER-RAM-Box A 500/Plus durchgef. Bus inkl. 3 Spiele: ZAP/Delta Run/Bad Vibes	299,-
8/2 MB RAM- Karte mit AT-Contr.A 2000	329,-

PCMCIA - HD A600 / A 1200 - extern

60 MB AT- HD für PCMCIA-Slot A600/A 1200	499,-
250 MB AT-HD f. PCMCIA-Slot A600/A 1200 installiert mit WB 2.1 (A 600) oder WB 3.0 (A 1200)	699,-

32 Bit-Fast-RAM-Karten A 1200

0 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel	129,-
1 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel	249,-
4 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel	449,-
8 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel	a.Anfr.
4 MB Turbo-RAM Blizzard (28MHz), Uhr/Akku mit Uhr/Akku und Co - Pro -Sockel (bis 40 MHz)	479,-

AMIGA-Laufwerke

HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) f.a. Amigas ext.	259,-
HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) f.a. Amigas int. Einsetzbar in alle AMIGA ab ROM 2.0 x	219,-
Promigos-Drive, f. alle Amiga's- extern durchgeführter Bus, abschaltbar, 6 Mon. Garantie	109,-
WINNER-Drive, f. alle Amiga's -extern durchgeführter Bus, abschaltbar, 2 J. Garantie	139,-
Color-Drive, f. alle Amiga's-extern in rot, schwarz,blau, weiß, gelb, grün, 6 Mon. Garantie	119,-
Laufwerk A 500/ A500Plus-intern kompl. mit Auswurftaste und Zubehör	99,-
Laufwerk A 600/ A1200-intern	99,-
Laufwerk A 2000 - intern	99,-

Genlock, Digitizer u.s.w.

Video Grabber und Splitter mit Software	179,-
Pal - Genlock	529,-
Y-C Genlock	719,-
Sirius - Genlock	1479,-
Frame Machine mit FM-Prism 24	1369,-
V-Lab - extern, par, A 500/ 600/ 1200	559,-
V-Lab - intern A2000 / 3000 / 4000	549,-
Retina 4 MB - Grafikkarte	798,-
Retina BLT Z3 4 MB 24 Bit Grafikkarte	949,-
AirLink Infrarot - Fernbedienungsemulator	149,-

CD -32 Software

Alfred Chicken	56,-	Arabian Nights	46,-
Bubba N Stix	69,-	Alien Breed/Qwak	55,-
Projekt X/F 17 Challenge	55,-	Chuck Rock	37,-
Deep Core	69,-	James Pond 2	69,-
John Barnes Football	39,-	Jurassic Park	89,-
Lord of the Rings	89,-	Lotus Trilogy	69,-
Morph	59,-	Nigel Mansell	64,-
Microcosm mit T-Shirt und Psygnotic Audio-CD (10Titel)			119,-
Super Putty	39,-	Pinball Fantasies	73,-
Now that's what I call Games 1 und 2 (je 100 Spiele)			je 49,-
Sensible Soccer	56,-	Sleepwalker	89,-
Whales Voyage	59,-	Zool	65,-
Trolls	69,-	Utopia	75,-
Prey	69,-	Pirates Gold	79,-
Dangerous Streets	69,-	Labyrinth of Time	69,-
Chambers of Shaolin	69,-	Liberation	74,-
Seven Gates of Jambala	69,-	Seek & Destroy	69,-
Games & Goodies	69,-	Summer Olympix	69,-
Overkill / Lunar C	59,-	Fly Harder	49,-
Disposable Hero	69,-	International Karate+	39,-
Nick Faldos Golf	85,-	D/Generation	49,-
Dangerous Streets und Wing Commander			39,-
Global Effect	69,-	The Chaos Engine	59,-

Fast alle CD's für A 570 u. CDTV ab Lager Lieferbar
Zahlreiche Videotitel auf Lager ab 49,-

Controller u. Harddisk: A 500 - A 4000

SCSI-Contr. 8 MB-RAM Opt. für A 2/A3 /A4000 Mit Treiber für Kodak-Foto-CD's CDTV/A570/CD32 Software	269,-
Fastlane Z3 SCSI-II-DMA-Controller f. A 4000 7 MB/s mit z.B. Seagate ST 11950N, inkl. Software f. CD-ROM	779,-

Nützliches Zubehör

Desktop Dynamite Wordworth dtsch., DPAINT IV, Print-Manager, Dennis, Oskar	99,-
Workbench 2.05: 4 Disk, 3 Handbücher, ROM 2.0	69,-
Workbench 2.1: 5 Disk, 2 dtsch. Handb., ROM 2.0	99,-
AS 217: Zusätzl. Handbücher für A 1200 3.0 Install Disk, Harddisk-, ARexx-und Amiga DOS-Handbuch	49,-
A 600 Umschaltplatine mit 1.3 ROM	55,-
A 500 (+) / A 2000 Umschaltplatine mit 1.3 ROM	55,-
Umschaltplatine mit 2.0, WB-HB u. WB-Disk	69,-
Umschaltplatine für 1.3 und 2.0 ROM's	29,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler bis 50 KHz, Microphoneanschluß regelbar, inkl. Software	89,-
WINNER-Midi, durchgeführter Bus	69,-
WINNER - AMIGA Maus, 2 J. Gar. in weiß, gelb, schwarz, rot-transparent	39,-
autom. Mouse-Joystick Switchbox	39,-
Alfa - Data od. Sunnyline -Trackball	79,-/69,-
AMIGA Handy-Scanner durchgeführter Druckerport, 100 - 400 DPI einstellbar	249,-
AMIGA-Handy-Scanner inkl. OCR-Software	398,-
4,5 A Netzteil A 500/A 600/A 1200	79,-
Netzteil A 2000	189,-
Tastatur A 500	99,-
Tastatur A 2000 und A 4000	169,-/189,-

Fast alle AMIGA-Ersatzteile ab Lagerlieferbar

Harddisk A 500/A 500Plus		A1000/A2000/A4000	
SCSI-Contr.-Ram-Opt.	269,-	SCSI-Contr.-RAM-Opt.	249,-
A570-CD-SCSI-Contr.	149,-	AT-Contr.Amiga 1000	159,-
AT-Contr. -RAM Opt.	159,-	AT-CD-ROM-Contr.	149,-
AT-Contr. RAM/ROM	199,-	AT-Contr.-RAM-Opt.	129,-

AT-Harddisk inkl. Controller und WB 2.1

A 500 / A 500 Plus- extern		Amiga 2000 - intern	
260 MB-HD mit Contr.	679,-	260 MB-HD mit Contr.	629,-
345 MB-HD mit Contr.	779,-	345 MB-HD mit Contr.	729,-
420 MB-HD mit Contr.	879,-	420 MB-HD mit Contr.	859,-
540 MB- HD mit Contr.	1099,-	540 MB-HD mit Contr.	1079,-

Harddisk A 600 - A 1200 -intern

40 MB Harddisk	279,-	64 MB Harddisk	389,-
84 MB Harddisk	479,-	130 MB Harddisk	549,-
250 MB Harddisk	749,-	340 MB Harddisk	999,-

2,5 Kabel, Installdisketten u. Anleitung	39,-
2,5 - 3,5 Adapter- u. Stromkabel, Software	69,-
2.05 ROM spez. für A 600 Aufrüstung in A 600-HD	29,-

32 Bit-Turbo-Karten A 1200

0 MB 32 Bit 68030/28 Turbo -Board	399,-
1 MB Modul / 4 MHz Modul	99,- / 299,-
0 MB 32 Bit 40 MHz Blizzard 1230 Turbo Board	479,-
4 MB 32 Bit SIMM Modul	329,-
SCSI-Kit für Blizzard 1230 Turbo Board	249,-
Coprozessor 14/20/33/50 MHz	29,-/99,-/149,-/249,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Vesalia-Shop-Duisburg
Dr. Wilhelm Roelen Str.386
Tel.: 0203 / 495797

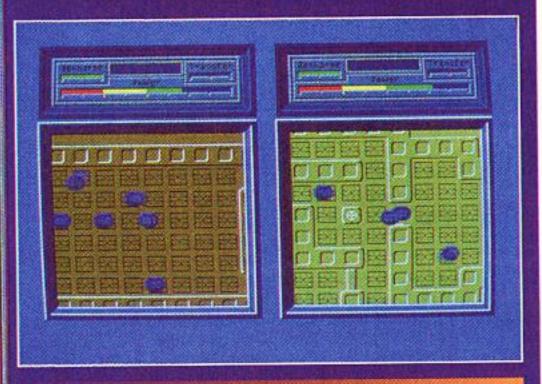
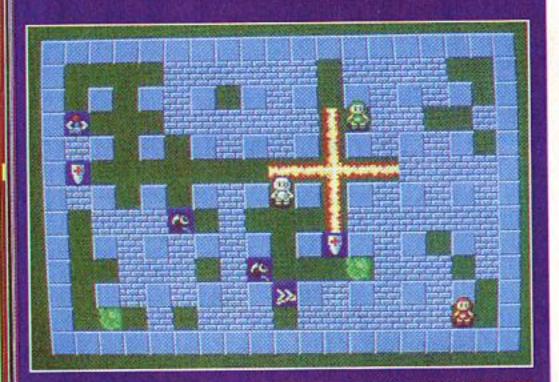
Nachnahme-Versand mit Post oder UPS ab 10,-DM.
Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Salzwedel
Tel.: 03901 / 24130
Kein Verkauf

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 7 Jahre WINNER

PD-I

Das Leben ist bunt, der Frühling bunter, aber am buntesten ist die aktuelle Ausgabe unserer PD-Schatulle: Neben interessanten Spielen aus etablierten Serien enthält sie diesmal auch von Lesern erstellte Beiträge!

Die Action-Fortsetzung: Paradroid 2

Der Mehrspieler-Spaß: Dynamite Warriors

Der Leser-Ballerknaller: Earth Defence

Eröffnet wird der bunte Reigen von der **FJK 23/3,** wo mit **Paradroid 2** ein alter C64-Klassiker seine Fortsetzung erfährt. Genau wie beim Original steuert man einen zunächst schwächlich ausgerüsteten Robbi durch multidirektional scrollende Raumbasen, um sich im Kampf mit streunenden Feind-Androiden zu messen. Die Stärke eines Gegners wird dabei aus der Nummer ersichtlich, die er trägt – je höher sie ist, desto schwieriger wird es, ihn abzuballern oder anhand eines Logik-Duells seiner Fähigkeiten (Speed, Schutzschild, Laserwaffen etc.) zu berauben. Nette Features wie Energie-Tankstellen, Levelkarten oder Turbolifts sorgen für Abwechslung, dazu kommen noch zahlreiche Sound-FX. Am schönsten aber ist, daß man die optisch etwas tristen Futuro-Labyrinthe auf einem Splitscreen auch in Teamarbeit leerräumen darf.

Mit der PD-Inkarnation eines labyrinthischen Kommerzklassikers bekommt man es auch auf der **FJK 23/6** zu tun, denn bei **Dynamite Warriors** ist Multiplayer-Action à la „Dynablaster" angesagt! Bis zu fünf Zocker können sich hier gegenseitig mit Bomben beharken – gerät ein Mitspieler in den Explosionsradius eines solchen Knallers, ist es mit seiner weiteren Teilnahme am unterhaltsamen Gameplay vorerst vorbei. Die vom Original bekannten Extras wie Turbo-Schuhe, Mega-Bomben oder Schutzschilde fehlen ebensowenig wie immer neue Irrgärten und Computergegner; Langeweile ist hier also ein Fremdwort. Bedauerlich ist allein die fehlende Unterstützung eines Multi-Adapters; sollten mehr als zwei Leute am Bombenteppich Platz nehmen wollen, müssen sie sich mit der Tastatur als Steuergerät begnügen. Na, dafür ist dieses bombige Vergnügen ja auch sehr preiswert, zudem gehen Grafik und Sound durchaus in Ordnung.

Kommen wir der Abwechslung halber nun zum ersten der angekündigten Leser-Games: Zwar hat Jochen Kärcher bei seinem **Earth Defence** schlicht und ergreifend die Spielidee des Oldies „Space Invaders" nochmals verbraten, doch wie er das gemacht hat, kann sich sehen lassen! Man steuert also wieder mal seinen Raumgleiter am unteren Bildrand entlang und ballert auf Aliens, die hier von allen Seiten in den Screen einfallen, wilde Kapriolen schlagen oder einen Kamikazeflug auf den Spieler starten. An Hektik herrscht somit kein Mangel, an Endgegnern und Extrawaffen auch nicht, lediglich die Formationen der Angreifer sind noch nicht ganz auf Profi-Niveau. Aber die Grafik ist schnell und bunt, der Sound laut und die Spielbarkeit prima!

Das zweite Spiel aus der Leserecke stammt von Detlev Schäfer, der mit **Amilunch** eine der originellsten Action-Knobeleien jenseits von „Tetris" abgeliefert hat: Man stelle sich einen Becher vor, der in sich mehrfach verzweigte Bahnen enthält. Aufgabe des Spielers ist es, herabfallende Dreiecke bis zum Boden hinab zu dirigieren,

wozu Klöppel bzw. Weichen richtig gesetzt werden müssen, um ein oder mehrere Steinchen in die jeweils angesagten Bahnen zu lenken – was oft spektakuläre, aber mit etwas Überlegung stets vorhersehbare Kettenreaktionen beinhaltet. Seinen Reiz bezieht dieser digitale Rangierbahnhof aus diversen Spielmodi (mit/ohne Zeitlimit etc.) und der Tatsache, daß man entweder gegen einen Freund oder den Rechner am selben Screen antritt und die Schwächen des Gegners gekonnt ausnutzen muß, um zu gewinnen. Trotz zweckmäßiger Grafik also ein wirklich fesselndes Game – unbedingt mal reinspielen!

Jetzt aber zur **Demodisk 343**, die allerdings kein Demo, sondern mit **Logic** eine der besten Digitalvarianten von „Vier Gewinnt" enthält. Anders als beim Original setzen hier die zwei Spieler (auf Wunsch springt der Rechner ein) ihre Steine jedoch nicht abwechselnd auf *ein* Spielfeld, sondern vielmehr auf deren vier, die übereinander angeordnet sind. Dementsprechend siegt nicht bloß ein gleichfarbiges Steinchenquartett auf einer Vertikalen oder Diagonalen, sondern eben auch über die Ebenen hinweg. Neben der optisch gelungenen Umsetzung des betagten Spielprinzips darf man sich auf zahlreiche Optionen wie Anzahl der Spielrunden oder den variablen Computergegner freuen, so daß zumindest für die kleine Tüftelei zwischendurch gut gesorgt ist.

Das Finale bestreitet die Nordlicht-Serie mit einer kleinen Sensation: Auf der **Spiele 18-8** findet man einen reinrassigen PD-Klon des Stratego-Meilensteins „Populous"! Zwar degradiert **The Sheperd** den Gott zum Schafhirten, doch das Gameplay erinnert dennoch deutlich an den Bullfrog-Klassiker. Es gilt, auf je einer der rund 1.000 (via Paßwort anwählbaren) Welten die Vormachtstellung gegen das Volk der blauen Schäfer zu erringen, wozu man ein Hauptquartier frei plazieren, Nebenstellen errichten, eigene Schafe aussetzen oder von Hunden leiten lassen kann – dazu kommen Erdbeben, Unwetter oder plötzlich versinkendes Land. Die Maus-/Iconsteuerung hat sämtliche Features bestens im Griff, und die bunte Iso-Grafik überzeugt durch flottes Tempo und hübsche Animationen wie z.B. Wellenbewegungen auf dem Meer. Na, ist das etwa nix?!

Bliebe schlußendlich die Beschaffungsfrage zu klären: **Paradroid 2** und **Dynamite Warriors** gibt's für je zwei Mark bei

Franz-Josef Kechler
Im Doppelbrett 41
67112 Mutterstadt
Tel.: 06234/1465

Fans von **Earth Defence** erhalten für fünf Mark ein spielbares PD-Demo, die Vollversion schlägt mit zehn Treffern zu Buche. All das bei

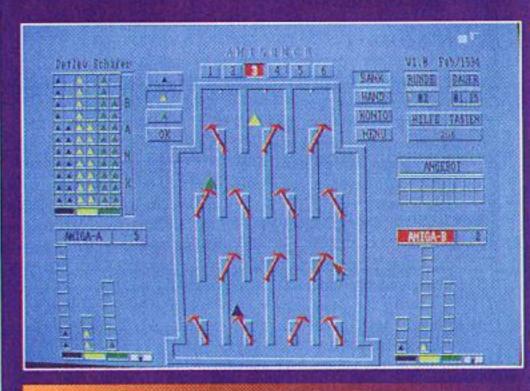
Jochen Kärcher
Langgasse 10
67227 Frankenthal

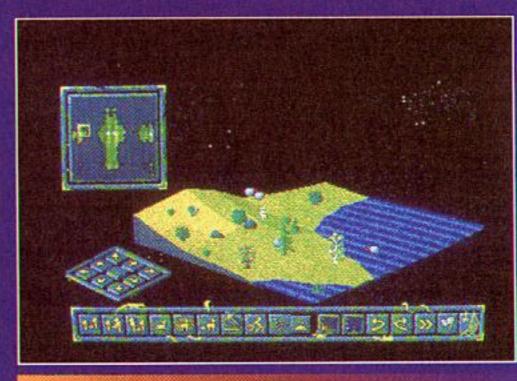
Wer Genaueres über die Zahlungskonditionen für **Amilunch** wissen will, der wende sich an

Detlev Schäfer
Hauptstr. 72
22869 Schenefeld

Und um sich schließlich über **Logic** oder **The Sheperd** den Kopf zu zerbrechen, möge man je drei Märker senden an

Gaby & Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden

Die zusätzliche Portopauschale variiert je nach Anbieter zwischen vier und sechs Mark. Have Fun! (rl)

Der Knobel-Becher: Amilunch

Die Tiefen-Tüftelei: Logic

Der Stratego-Schäfer: The Sheperd

Ruhmeshalle

Up & Down

Winterstürme wichen dem Wonnemond, und auch uns ist's ganz wonnig ums Herz, so daß wir anstandslos drei wonnige Spiele rausrücken. Mit Goal vergnügt sich auf dem Digi-Rasen
Christian Dasbach, Gelsenkirchen
Mit Dune 2 beweist auf dem Wüstenplaneten sein taktisches Geschick
Gunnar Breddin, Beelitz
Und mit Eishockey Manager verhilft seiner Mannschaft zum verdienten Sieg
Harald Kierer, Stein

Stromausfall

Mit Civilization samt Westeuropa-Erweiterung dirigiert die Entwicklung seines Stamms
C. Seitz, Garching
Mit Die Hanse geht als Kapitän auf große Handelsfahrt
Tobias Tiemann, Sundern

Seitenhiebe

Jawoll, der alte Nietzsche war's, aus dessen Hirn die absonderliche Bedienungsanleitung gekrochen kam. Je ein gar nicht absonderliches, sondern ganz besonderes Game gehen an
Patrick Höfling, Lohr
Margarete Hagner, Nordheim
Peter Olbrich, Dorlar

Kicker Cup

So, da wären sie, die Gewinner der Schnäppchen: Mit Goal kickt die Pille ins Netz
Matthias Bareiß, Sugenheim
Je eine saftige Watsch'n kassieren… will sagen: Mit einer zeitgemäßen Joker-Watch wissen immer, wann Halbzeit ist
Daniel Zerndl, Neufinsing
Jan Klaas, Syke
Markus Lunk, Berlin
Im sportlichen Joker-Jogger machen immer eine gute Figur
Andreas Doch, Hasbergen
Thomas Weber, Ettringen
Marc Egger, A-Lienz

Award Winners

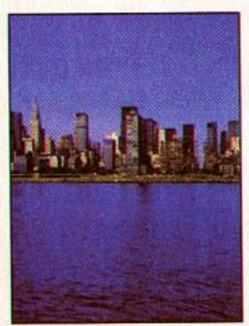
Die fünf Exemplare der Award Winners Gold Edition wären auch schon weg, die Winners sind
Helge Fehs, Vechelde
Heiko v. Wittken, Wuppertal
Thomas Wojtysiak, Uelzen
Alexander Reuther, Hof
Mirko Müller, Lengenfeld

Sieger-Connection

Klar doch, ohne Käse und Tomaten ist 'ne Pizza sonstwas, nur eben keine Pizza. Mit dem mobilen Drucker HP Deskjet Portable druckt künftig seine Pizza-Rezepte
Karsten Heinze, Neustadt
Dank Italienisch-Kochbuch brauen sich die köstlichsten Spezialitäten zusammen
Wolfgang Schomers, Oberhausen
Jens Niederberger, Marbach
Je einmal Pizza Connection hätten wir dann noch, und zwar für
Jürgen Schmitz, Kerpen
Edgar Siewert, Bremen
Markus Fischer, Guntersblum
Hanno Bunjes, Detmold
Michael Waizenegger, Leutkirch
Sebastian Huber, Wuppertal
Kai Lang, Senden

So, dann laßt Euch die Preise mal kräftig munden – bis zum nächsten Mal!

Das Sexsymbol der 90er Jahre: Nackt!

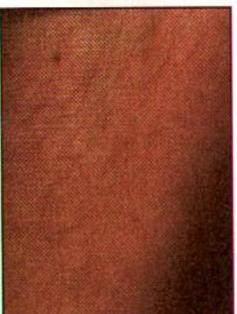
(Hatten wir zuviel versprochen?)

Das ist die Stadt, in der sich das Sexsymbol der 90er Jahre nackt zeigen wird.

(Geh näher ran, du Idiot von einem Kameramann!)

Das ist das Haus, in dem sich das Sexsymbol der 90er Jahre nackt zeigen wird.

(Noch näher ran, du Trottel, sonst verpassen wir alles!)

Das ist die Bühne, auf der sich das Sexsymbol der 90er Jahre nackt zeigen wird.

(Noch näher ran, Mann, das ist die Sensation!!)

Das ist das Sexsymbol der 90er Jahre, nackt !

(Doch nicht so nah!!!)

Erotik Dreams

Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Brisante Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt **diskret in neutraler Verpackung!**

Super Hit

Erotik Dreams (10 Disks) *Best.-Nr. P005* 49,- DM

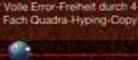
Erotik Dreams plus (15 Disks) *Best.-Nr. P006* 69,- DM

Schmaus Paket

Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikuntermalung), Techno Track II (Technomusik mit musiksynchronem Grafikpower), Gravenreuth (Bilder von seinem Grab), Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), und mehr...

Best.-Nr. P017 **39,- DM**

Das bieten nur wir:

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantierter 24h-Liefertakt.
- Alle Disketten sind selbststartend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.

Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15

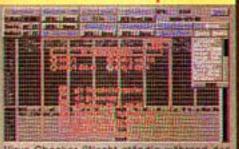
24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

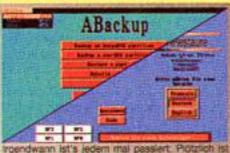
FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis **15:00 Uhr** werden noch am selben Tag abgeschickt.

Versandkosten:

Inland Vorkasse:	5,- DM
Inland Nachnahme:	8,- DM
Ausland NUR Vorkasse:	15,- DM

Viruskiller Pack perfect

Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopfkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, VT-Schutz (Virus Tool - siehe Foto), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 350 Viren direkt aus der Hackerszene)! Dazu gibt's über **200 Seiten Informationen** über alle Viren: Erkennen von Viren, arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen. Immer alles aktuell.

Best.-Nr. P018 **29,- DM**

Repair Pack

Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar, ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 **29,- DM**

Disktool/Copy-Pack

Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: ***Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.*** Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten!), Burstnibbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 **39,- DM**

Büro-Perfect-Pack

Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Buisness Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 **49,- DM**

Demomaker-Pack professionell

Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 **69,- DM**

Demo/Szenen-Pack aktuell

Demo-Pack aktuell

Erleben Sie auf 10 randvollen Disketten die besten Neuerscheinungen aller atemberaubender Grafik/Musik-Szenen-Demos. Jeden Monat erscheint ein neues Paket. Stundenlanger Musikgenuß, wahnsinns Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikspektakel erwarten Sie jeden Monat auf's Neue! Sie werden es nicht glauben können, was der Amiga wirklich an Grafik und Musik zu bieten hat.

Best.-Nr. P001 **39,- DM**

Szenen-Pack aktuell

Alle Angaben wie im Demo-Pack aktuell, nur tummelt sich hier auch noch andere Szenensoftware wie Diskmagazine, Musikdisks, Bildershows oder auch Szenen-Anwenderprogramme oder Spiele.

Best.-Nr. P002 **39,- DM**

Sie können auch unser monatliches Demo/Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an!

Label Pack

Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip. Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme. Einfach SUPER!)

Best.-Nr. P032 **19,- DM**

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

Musikpaket

Mit dem Pro Tracker 3,2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 **39,- DM**

DTP-Bilder Pack DPaint-Pic-Pack

DTP-Bilder-Pack 1

Über 1200 s/w-Bilder in allen Größen für alle gängigen Mal-, Grafik- und DTP-Programme. Z.B. für DPaint, Beckertext oder Page Stream. Alle Bilder sind sauber nach Themen (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer, Piktogramme...) sortiert.

Best.-Nr. P024 **39,- DM**

DTP-Bilder-Pack 2

In diesem Paket erwarten Sie weitere 3000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten sofort zu.

Best.-Nr. P025 **49,- DM**

DPaint-Pic-Pack

Auf 6 übervollen Disketten erhalten Sie unzählige Bilder mit 16-4096 Farben in den unterschiedlichsten Auflösungen. Alle Bilder stammen von Profi-Grafikern aus der Demo-Szene und sind mit jedem Mal-, Grafik-, oder DTP-Programm nutzbar. Nutzen Sie die Bilder als Elemente für Ihre Animationen oder Grafiken: Fantasy, Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen oder Urlandschaften.

Best.-Nr. P054 **39,- DM**

Fontpakete

Riesen-Fontpaket

Sie erhalten **über 500 Zeichensätze** im original Amiga-Format!!! Die Größe der Fonts liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchbar für alle gängigen Text/Mal/Grafik/DTP-Programmen.

Best.-Nr. P013 **39,- DM**

Color-Fontpaket

Tolle farbige Fonts (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Bestens für DPaint geeignet.

Best.-Nr. P009 **39,- DM**

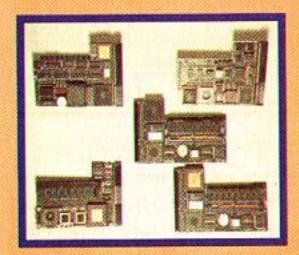
Pagestream-Fontpaket

Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für Pagestream.

Best.-Nr. P010 Top Preis **29,- DM**

Special

TURBOKARTEN

Commos kleiner AGA-Rechner hat eigentlich schon von Haus aus ganz tüchtig Power unter der Haube – doch wenn man ihm noch eine entsprechende Turbokarte spendiert, überholt er sogar noch so manche DOSe!

GRUNDSÄTZLICHES

Ehe sich unsere Test-Kärtchen in der harten Zockerpraxis bewähren müssen, erst mal ein kleiner Crashkurs in Sachen Technik: Die Turboboards sind mit unterschiedlich getakteten 68030- bzw. 68EC030-Prozessoren ausgerüstet, wobei letztere kein Memory Management Unit (MMU) enthalten. Mit MMU und dem Hilfsprogramm „GigaMem" ist es z.B möglich, freie Festplattenkapazität als virtuellen Speicher zu nutzen. Auch ein mathematischer Coprozessor (FPU = Floating Point Unit) ist entweder bereits vorhanden oder kann nachgerüstet werden. Er dient der Entlastung des Hauptprozessors (CPU = Central Processing Unit) bei rechenintensiven Aufgaben, beschleunigt also etwa die Arbeit mit Tabellenkalkulationen oder Grafikprogrammen. Alle Testkandidaten waren zudem mit 4 MB 32-Bit-Fast-RAM und (bis auf das preiswerte M-Tec-Board) einer Echtzeituhr bestückt – welche Prozessoren jeweils ihre Dienste verrichten, könnt Ihr der Tabelle entnehmen. Den Faktor, um den der 1200er dadurch schneller wird, hat für uns das PD-Programm „SysInfo" ermittelt; zuvor haben wir zur Leistungssteigerung via CPU-Befehl Daten- und Instruction-Cache (Burst) aktiviert und das Kickstart-ROM in den schnellen Speicher der Karten kopiert.

DIE KANDIDATEN

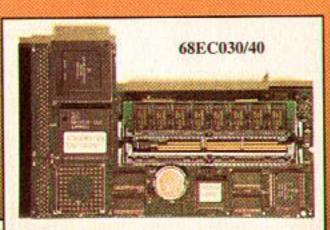
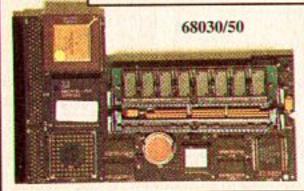
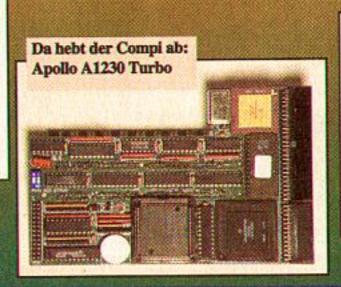
Von der **GVP A1230 Turbo+ Series II** standen uns zwei verschieden ausgestattete Exemplare zur Verfügung. In beiden Fällen kann ein SCSI-Adapter nachgerüstet werden, um zusätzliche Festplatten oder ein CD-ROM-Laufwerk anzuschließen. Die Installation mit Hilfe des bald auch deutsch erhältlichen Handbuchs gestaltete sich völlig problemlos und war in Sekunden erledigt. Zwar kann wegen der Lage des Slots für den SCSI-Adapter danach die Original-Abdeckung nicht mehr angebracht werden, doch ein passender Ersatz gehört zum Lieferumfang. Der Arbeitsspeicher läßt sich hier bis auf 32 MB erweitern und wird (wie bei den anderen Karten) automatisch eingebunden. Allerdings akzeptiert die GVP-Karte bei diesen sogenannten SIMMs nur die hauseigenen, nicht ganz billigen Produkte, so daß man beim Speicherausbau etwas tiefer in die Tasche greifen muß.

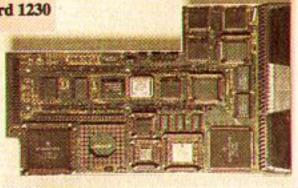
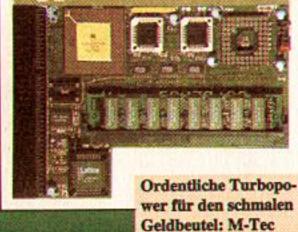
Bei der deutlich preiswerteren **Blizzard 1230** ist der Speicher sogar bis auf 64 MB erweiterbar. Der Einbau geht ebenfalls kinderleicht und wird im deutschen Anwenderhandbuch Schritt für Schritt beschrieben. Ein SCSI-Controller ist optional, und der angekündigte Nach-

Der Rolls-Royce unter den Turbokarten: die GVP-Karten

68EC030/40

68030/50

Da hebt der Compi ab: Apollo A1230 Turbo

Der Name verspricht nicht zuviel: Blizzard 1230

Ordentliche Turbopower für den schmalen Geldbeutel: M-Tec

Der Amiga im Temporausch

FÜR DEN A1200

Special

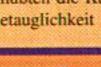
folger „Blizzard 1230-II" wird auch mit 68030-CPU und 68882-FPU lieferbar sein, die beide mit 50 MHz getaktet sind.

Noch günstiger ist das **M-Tec**-Turboboard. Die Karte ist zwar relativ schnell eingesteckt, paßt jedoch nicht exakt in den Erweiterungsschacht, wodurch er sich nach dem Einbau nicht mehr schließen läßt. Eine Rückfrage beim Hersteller ergab, daß dieses Manko bereits bekannt ist und demnächst beim überarbeiteten Nachfolgemodell behoben wird. Gegen Aufpreis kann auch diesem Board ein SCSI-Controller spendiert werden, das Fast-RAM läßt sich jedoch nur bis auf 8 MB erweitern.

Schließlich hätten wir noch die **Apollo A1230 Turbo** anzubieten – von der Leistung her sicher die beeindruckendste Karte: Ihr Speicher läßt sich bis auf 64 MB ausbauen, ein High-Speed SCSI2-Controller ist bereits im Preis enthalten (mit einem angeschlossenen Standard-CD-ROM konnten wir den CD[32]-Titel „Pinball Fantasies" problemlos am 1200er zocken). Der Einbau ist hier allerdings eine Sache für sich, denn dazu muß der Compi geöffnet und ein Teil des Abschirmblechs nach oben gebogen werden, um beim Einstecken eine Beschädigung der Platine zu vermeiden. Auch der Plastikdeckel läßt sich anschließend nicht mehr so ohne weiteres anbringen, doch die Performance entschädigt für alle Mühen!

Nur kurz hingewiesen sei noch auf die von uns nicht extra getestete, abgespeckte Version „Apollo Light", die von Preis und Leistung her etwa dem M-Tec-Board entspricht.

Genug der grauen Theorie, im gnadenlosen Dauerbetrieb mußten die Karten ihre Spieletauglichkeit unter Beweis stellen. Ein erfreuliches Ergebnis vorweg: Im Gegensatz zu den Turboladern für Standardamigas, die wir schon vor längerer Zeit ausprobiert haben, tauchten bei keinem der Prüflinge Lauffähigkeitsprobleme auf, egal, auf welches Spiel wir ihn losließen! Die einzige von uns entdeckte Ausnahme war Gremlins „Zool 2", das sich gleich als Totalverweigerer entpuppte. Um so beeindruckender war dafür der Geschwindigkeitszuwachs bei Games wie „Wing Commander" oder „Elite 2" – die Raumschiffe zischten plötzlich mit unglaublichem Speed durchs All, was den Spielspaß natürlich enorm steigert. Auch Oldies wie „Indianapolis 500" lassen sich mit eingeschaltetem Turbo um Klassen besser zocken, sogar in der höchsten Detailstufe flitzen die Boliden dann äußerst rasant über die Piste. Vorbei auch die Zeiten, als sich „Indy" im Zeitlupentempo auf die Suche nach Atlantis machte, und das Erforschen der Dungeons in „Ambermoon" umweht auf einmal ein Hauch von „Ultima Underworld"...

Andererseits muß man auch zugeben, daß bei manchen Spielen die Temposteigerung nur geringfügig oder gar nicht mehr feststellbar war. Auch die aus der Tabelle erkennbaren Beschleunigungsfaktoren der einzelnen Karten fallen nur beim direkten Vergleich deutlich ins Auge, sind jedoch längst nicht so dramatisch, wie sie auf dem Papier aussehen. Abschliessend sei noch vermerkt, daß bereits eine reine Speichererweiterung am 1200er eine Geschwindigkeitssteigerung (etwa um den Faktor 2) bringt, finanziell fährt man damit jedoch kaum günstiger. Man muß daher nicht unbedingt ein Zusatzboard einbauen – aber wer seinen Rechner einmal mit Turbopower betrieben hat, wird dieses rasante Erlebnis in Zukunft kaum noch missen mögen! (st)

Mit Turbokraft noch mal so schnell durchs All: Elite 2

Läßt sich nicht hetzen: Zool 2

Name	CPU Taktfrequenz	FPU Taktfrequenz	Beschleunigungsfaktor	Preis DM	Bezug
GVP A1230 Turbo + Performance Series II	68030 50 MHz	—	6,16	ca. 1499,–	Arxon GmbH Tel. 069/7896891
GVP A1230 Turbo + Performance Series II	68EC030 40 MHz	—	4,90	ca. 1199,–	Arxon GmbH Tel. 069/7896891
Blizzard 1230	68EC030 40 MHz	68882 33 MHz	5,52	ca. 997,–	Arxon GmbH Tel. 069/7896891
M-TEC	68030 28 MHz	68882 28 MHz	4,44	ca. 797,–	Udo Neuroth, Hardware Design Tel. 02041/4656
Apollo A1230 Turbo	68030 50 MHz	68882 50 MHz	7,30	ca. 1398,–	ZET Elektronik Tel. 0231/486082

The unbelievable AMIGA Joker

INHALT

Gelöst:

Karten zu:

Tips und Cheats zu:

Freezer-Adressen zu:

Sei schlau, geh nicht zum Bau! Denn warum schwer arbeiten, wenn Geldverdienen so leicht sein kann: Legt einfach Eure neuesten Erkenntnisse in Sachen Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten usw. schriftlich nieder, packt, wenn möglich, längere Texte im PC-ASCII-Format, computergezeichnete Karten im IFF- oder PCX-Format auf Diskette, und schickt den ganzen Stuff an untenstehende Adresse. Das gesamte Know How-Team wird sich dann mit gierigen Fingerchen Eurer Geistesblitze annehmen und sie auf Funktionstüchtigkeit, Originalität und Aktualität prüfen. So Eure Beiträge schließlich für würdig befunden wurden, diese Seiten zu schmücken, hagelt es Moneten: je nach Aktualität und Umfang Eurer Machwerke bis zu **300 harte Deutsche Mark!** Also nix wie ran an die Freundin (aber bitte an die kleine graue und nicht die große blonde!), und ab dafür an:

Joker Verlag
„Know How"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Fax-Nr.: 089/460 49 77

Man nehme zwei extrafrische, gut durchgezockte Adventures, gare sie in einer ausgewogenen Mischung aus feinsten Spieletips, gebe eine große Portion Cheats und Codes hinzu, verfeinere diese Köstlichkeit mit einem Schuß Fragen sowie einer Prise Antworten und garniere das Ganze mit sorgfältig ausgewählten Freezer-Adressen... Na, Leute, läuft Euch schon das Wasser im Mund zusammen? Dann haut rein, es ist genug für alle da!

HILFE!! FRAGEN?!

Alle Versuche Hans-Jürgen Sperlings, in **Bargon Attack** aus der Autowerkstatt zu entfleuchen, endeten bislang entweder als Flunder an der Decke der Werkstatt oder als lebende Fackel in den Büros. Da beide Todesarten nicht gerade erfreulich sind und obendrein in keinster Weise zur Lösung des Spiels beitragen, sehnt sich unser armer, gequälter Zocker nun doch sehr nach einem erfahrenen Abenteurer, der ihm einen Ausweg aus seiner mißlichen Lage beschreiben kann.

Als es Fabian Mast in **Whale's Voyage** endlich geschafft hatte, Mr. Wostoch und Sam zusammenzubringen, teilte man ihm telefonisch auch schon seinen nächsten Auftrag mit: In Sky Boulevard mußte der Hauptcomputer gelöscht werden. Dort angekommen, stellte er jedoch schnell fest, daß die Sache wohl nicht ganz so einfach werden würde, denn die Wache vor der Tür zur Computerzentrale schien sich durch nichts beeindrucken zu lassen. Also stellte er wenige Schritte ostwärts eine CP4-Falle auf und versuchte, den Stromgenerator zu erreichen. Doch auch dabei stieß er bald auf ein unüberwindbares Hindernis: Die Tür zum Generatorraum ließ sich weder durch den Werkzeugkasten noch durch Computermanipulation entriegeln! Wie um alles in der Galaxis ist dieser störrischen Tür beizukommen?

Markus Sesko hat sich, dank unserer Kurzlösung zu **Jonathan**, bereits bis in Szene 26 vorgearbeitet. Leider scheint hier für ihn und seinen AOK-Chopper-Fahrer Endstation zu sein, denn entgegen unserer weisen Worte faselt Ariane, nachdem er ihr die Silberkette sowie das Besteck überreicht hat, nur irgendwas von Silbergießen und Musik – die beschriebene Silberkugel tauchte jedoch nicht in seinem Inventory auf. Von blanker Panik gepackt, klimperte Markus daraufhin wie wild auf allen vier Musikinstrumenten herum – erfolglos, wie sich schnell herausstellte. Nun sitzt er schon seit Wochen völlig abwesend vor seinem Computer und starrt mit weit aufgerissenen Augen auf den Monitor. Wer faßt sich ein Herz und befreit diesen armen Kerl aus seiner scheinbar ausweglosen Situation?

Ein kleiner, verzweifelter Kapitän Flynn weiß sich in der Festung (Level 4) von **Traps 'n' Treasures** keinen Rat mehr. Zwar ist es ihm gelungen, sowohl die Tränen des Wächters der heiligen Stätte versiegen zu lassen als auch den Kelch aus der Quelle des Lebens gegen den Pulversack auszutauschen, doch bei der Geheimtür im großen Saal (zumindest sieht es so aus, als wäre da eine) ist Ende der Bananenstaude. Sie will und will sich nicht öffnen lassen. Gleiches gilt für die Sperren auf den Stufen zur Schleusenstiege – es gibt einfach kein Vorbeikommen. Auch wenn man vom Schild „Rechts zur Schleuse" am Seil nach unten klettert, gibt' s Probleme: Der Schalter am unteren Ende des Seils läßt sich nur über eine Holzstufe erreichen, die jedoch erst irgendwie ausgefahren werden muß…

Völker, hört die Signale – oder erhört zumindest mal die Hilferufe Eurer verzweifelten Zocker-Kumpane, die in den dunklen Verliesen der Ahnungslosigkeit vor sich hin grübeln und darauf hoffen, daß Ihr sie mit einer weisen und ausführlichen Antwort aus ihren naßkalten Gräbern befreien werdet. Stopft also schleunigst Eure rettenden Zeilen in einen Briefumschlag, pinselt unsere Adresse inklusive Kennwort **Fragen** darauf, und ab die Post!
Gehört Ihr jedoch eher selbst zu den armen Kreaturen, die, von verzwickten spieltechnischen Problemen gequält, seit Jahren kein Auge mehr zugetan haben, dann heißt es nicht verzagen, Joker fragen! Schreibt uns Euer Leid, und wir werden Eure Sorgen und Nöte auf dieser Seite breittreten. Besonders Eilige können auch einmal pro Woche persönlich bei uns vorsprechen, denn schließlich gibt es ja auch noch unsere

HOTLINE

JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN RUF-NUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

LÖSUNG

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Nach etlichen Tagen und Nächten nervenaufreibender Knobelarbeit hat es Christian Hofer schließlich geschafft, Langfinger Jack Ladd vor der drohenden Zwangsorganspende zu bewahren! Wie es ihm gelang, diesen folgenschweren medizinischen Eingriff zu verhindern, könnt Ihr nun in den folgenden „Anweisungen für hochverschuldete Meisterdiebe" nachlesen. Um den Rahmen dieser Ausgabe nicht zu sprengen, beschränkt sich die telegrammstilartige Lösung allerdings nur auf die wirklich notwendigen Aktionen – Ihr müßt also ab und zu auch noch Eure eigenen grauen Zellen in Betrieb nehmen... Doch keine Panik, wer eins und eins zusammenzählen kann, wird keine Probleme mit der Rettung seines Helden haben!

Spaceport: Spreche mit dem Wachmann. Erzähle ihm, daß Dich die IRDS vollkommen ausgenommen hat. Er wird Dir von einem Pfandleiher im Amüsierviertel berichten. Nimm den Reisepaß von der Bank. Verlasse den Spaceport. Plaudere mit dem Taxifahrer. Er warnt dich vor dem Pfandleiher. Gehe zur U-Bahn. Untersuche die Durchgangsschranken. Verlasse die U-Bahn-Station durch den anderen Ausgang.
Das Amüsierviertel (The bad side): Gehe zur Bar. Nimm die Zeitung (ganz links), das Glas und den Deckel vom Tisch. Spreche mit dem Wirt und den Gästen. Klau dem linken Gast am Tresen die Belege vom Pfandleiher aus der Tasche. Begib Dich zum Bordell.
Im Bordell: Gehe zum Türsteher. Gib ihm den Reisepaß. Nimm den Stock. Stecke den gebrauchten Kaugummi, der an der Rezeption klebt, ein. Nimm das Parfüm vom Tisch. Sprich mit einem von den „leichten Mädels" – es fragt nach einer Vase aus der Pfandleihe. Begib Dich in die schmale Gasse.
Die Gasse: Schnapp Dir die Dose, das Rohr und die Tasche. Verlasse die Gasse nach links.
Der Bikertreff: Nimm die Öldose. Labere mit den Bikern. Frag nach der Jacke aus Geldstücken. Der Biker würde die Jacke seines Kumpels gegen ein Motorradornament tauschen. Im Müll findest Du ein weißes Ei. Begib Dich zum Pfandleiher.
Das Pfandhaus: Sprich mit dem Pfandleiher. Gib ihm die gestohlenen Belege. Nimm die Kamera und die Vase (lege die Vase in die Tasche), fische jedoch vorher das Papier aus der Vase. Begib Dich zum Bordell.
Im Bordell: Hole die Vase aus der Tasche und gib sie dem Mädchen. Frage es nach dem Ornament. Nimm das Ornament und eile damit zu den Bikern. Überreiche dem Biker das Ornament und sprich mit ihm. Du bekommst die „Münzenjacke". Lade den Akku der Kamera am Stromkabel beim Imbißwagen. Begib Dich zur Gasse.
Die Gasse: Benutze die Kamera am Bettler (Blitzlicht) und nimm den Hut. Untersuche die schäbige Kopfbedeckung. Nimm die Münzen und laufe zur Bar.
In der Bar: Setze Dich auf den linken Barhocker. Knall dem Wirt die Münzen auf den Tresen und bestelle einen Drink. Schau Dir die folgende Animation gut an. Nimm das Wechselgeld und den Ring. Begib Dich zur U-Bahn.
Die U-Bahn-Station: Benutze das Wechselgeld mit dem Papier aus der Vase und schließlich mit der Durchgangsschranke. Nimm den nächsten Zug.
Im Zug: Nimm die Spraydose. Steig an jeder Station aus, denn das aktiviert die Karte neben der Zugtür.
Station Amüsierviertel: Schnapp Dir das Radio. Benutze die Ölkanne am Automaten, in dem sich der Schraubenzieher befindet. Zieh den Schraubenzieher raus und begib Dich zur Bar.
Die Bar: Sprich mit dem Servieroboter. Benutze den Schraubenzieher mit dem Robbi. Nimm die Kontollkarte. Bastle aus der Karte und dem Radio eine Robotfernbedienung. Begib Dich zum Hafen (Ausgang oben rechts beim Bikertreff).
Am Hafen: Schlendere zur Jacht. Sprich mit dem Wachroboter, der sich dort bald zeigt. Er erzählt Dir, daß das Schiff Futter für den Zoo geladen habe. Benutze die Fernbedienung mit dem Roboter. Krall Dir die Kapitänsmütze. Begib Dich anschließend zum Pfandhaus.
Pfandhaus: Sprich mit dem Pfandleiher. Gestehe ihm, daß Du etwas gestohlen hast. Gib ihm die Mütze; Du bekommst im Gegenzug einen Teppich. Fahre mit der U-Bahn nach East Eruk.
East Eruk: Rede mit dem Kind. Unterhalte Dich mit dem Mann über seinen Job und seine Frau. Benutze den Schraubenzieher mit dem Ballon. Nimm das Band. Benutze das Band mit dem Rohrstock – Du erhältst einen Bogen. Trabe ab zum Zoo und schau Dich um. Achte besonders auf das Alien-Ei. Begib Dich zur U-Bahn und fahre zur Station The Hill.
The Hill: Wandere nach ganz rechts. Benutze den Ring mit der Sicherheitskamera. Erzähle der Kamera, daß Du den Ring zurückbringen möchtest. Lege das gute Stück dann auf den Boden und benutze es nochmals mit der Kamera. Begib Dich zum Haus.
Das Haus: Eile nach rechts und übergib den Ring dem Mann, auf den Du triffst. Frage ihn nach einem Job. Plaudere danach auch noch mit der Frau. Du mußt für den Typen drei Dinge stehlen – dann wirst Du dafür reich entlohnt. Begib Dich also zur Galerie (neben der Station The Hill). Nimm den Pilz mit, bevor Du die Galerie betrittst.
Die Galerie: Klau die kleine Kugel vom ersten Podest. Gehe dann nach rechts bis zur Statue in der Glaskanzel. Lege dort den Teppich vor die Glaskanzel und benutze

jetzt das Rohr mit der Spraydose – Du kannst nun die Pille gegen das Glas schießen. Nach drei Schüssen zerbricht die Kanzel, und die Statue fällt auf den Teppich. Nimm die Statue; der Teppich bleibt liegen. Das ist das erste Beutestück. Fahre mit der U-Bahn nach Reguri.

Reguri: Genehmige Dir ein Hot Dog vom Stand. Benutze das Glas, um Mayonnaise zu bekommen. Schraube den Deckel aufs Glas. Benutze nun das Glas mit der Fliege, um sie zu fangen. Begib Dich zur Polizeistation.

Die Polizeistation: Sprich mit dem Polizisten am Tresen. Frage ihn nach Drogen. Du erhältst einen Sack Mehl. Begib Dich zur Bank.

Die Bank: Latsche zum Schalter und benutze das Sprech-Icon. Frage nach einer Kontoeröffnung. Die Angestellte wird Dich zur Tür rechts schicken, sobald Du versuchst, ihr den Beutel mit den Geldstücken zu geben. Drücke auf die Klingel neben der Tür. Der Geldbeutel wird Dir abgenommen. Klingle ein zweites Mal, und benutze dann den Kaugummi mit der Tür. Betrete den Raum und nimm den Beutel. Benutze den Schraubenzieher mit der Schublade oben links. Sacke die Akte ein. Die Aktion wiederholen – Du findest eine Karte. Fahre dann zum Hafen und schau Dir die Filmsequenz an. Danach geht's im Zoo weiter.

Im Zoogehege: Nimm das Heu und dann das Gitter. Schnapp Dir den Busch und werfe ihn in das Loch. Angle Dir den Stock und benutze ihn mit dem Rest vom Busch. Benutze nun den Stock mit der verknoteten Liane und dem Bogen. Schieße den Stock in die Decke über dem Tier. Benutze jetzt das Parfüm mit dem Tier. Schwinge Dich anschließend auf die andere Seite. Versuche, den Hasen zu fangen. Füttere die fleischfressende Pflanze mit dem Hot Dog. Tausche das weiße Ei gegen das Alien-Ei. Wandere den Weg zurück und steige hinab in das Loch.

Das Gewölbe: Benutze zweimal die Karte aus der Bank. Lege nun den Pilz in die Nische. Benutze das Glas mit der Fliege, und schau Dir die daraufhin folgende Animationssequenz an. Begib Dich schließlich in den Tresorraum.

Im Tresorraum: Benutze das Mehl. Eigne Dir jetzt die Schuldscheine (?) an und suche Deinen Weg zurück ins Gewölbe. Von dort aus geht's dreimal nach rechts und dann ab in den Tunnel. Du bist jetzt wieder an der U-Bahn-Station East Eruk. Fahre zur Station The Hill.

The Hill: Bitte die Kamera, Dich passieren zu lassen. Mache Dich auf den Weg zum Haus. Gib die Statue, das Ei und die Handschellen dem „Big Boß". Nach einer kleinen Filmsequenz findest Du Dich im Gefängnis wieder.

Im Gefängnis: Benutze das Bett und guck Dir die Animation an. Nimm das Device und untersuche es. Benutze es mit der Mauer – Du landest in der nächsten Zelle und triffst hier Narm. Sprich mit ihm. Verschiebe die Matte in der Mitte und öffne die Falltür. Steig hinab ins Labyrinth.

Das Labyrinth: Oben und unten bedeutet jeweils die erste Leiter hoch oder runter. Der Weg in die Freiheit lautet also: Rechts, oben (3. Leiter), rechts, unten, links, unten, links, unten, links, oben, links, unten, links, unten, rechts, unten, links, unten, rechts, oben, rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben, rechts, unten, rechts, unten, rechts, oben, links, oben, rechts, oben, rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben, rechts, unten (auf halben Weg), rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben.

Eile im letzten Bild nach rechts. Benutze hier das Device und entspann Dich bei einer Animationssequenz. Du findest Dich anschließend auf einem Schiff wieder.

Auf dem Schiff: Sprich mit dem Mann. Er wird Dich eventuell bitten, ihn beim Diebstahl des Doomsday Device zu unterstützen. Nimm die Mission an. Nach einer weiteren Animation geht's auf einem Reiseschiff weiter.

Auf dem Reiseschiff: Nimm das Buch und die Blumen. Besuche das Observationsdeck. Sprich mit der alten Dame. Überreiche die Blumen dem Paar. Ziehe sodann dem Mann das Portemonnaie aus der Tasche. Entnehme der Brieftasche den Paß sowie die Kreditkarte. Untersuche den Paß. Begib Dich zur Bordbar.

In der Bar: Unterhalte Dich mit Narm und dem Barkeeper. Gib dem Barmann die Kreditkarte, sollte er nach der ID fragen, zeig ihm „Deinen" Paß. Endlich gibt's was zu trinken! Das Gebräu war anscheinend ziemlich stark, denn Du wachst völlig benommen auf dem Spaceport auf.

Im Spaceport: Sprich mit dem Wachmann. Untersuche das Gepäck der alten Dame und entwende den Pelz. Befehle Narm, die Frau abzulenken, während Du mit dem Pelz in die Stadt rennst. Begib dich dort zum Hardware Store (das Gebäude ganz rechts oben).

Im Store: Quatsche mit dem Besitzer. Frag ihn, ob er Dir hilft, den Herrscher zu stürzen. Schnapp Dir das Buch und untersuche es. Frag den Besitzer, ob es irgendwas umsonst gibt. Nimm die Schachtel mit den Teilen sowie das Werkzeug und begib Dich wieder zur Bar.

In der Bar: Unterhalte Dich mit dem Barkeeper und dem Labortechniker. Stelle dem Techniker so lange Fragen, bis er Dir einen Liebesbrief aushändigt. Begib Dich nun zum Palast (nach rechts).

Am Palasteingang: Sprich mit der Wache – sie läßt Dich durch, sobald Du das Buch vom Hardwarestore liest. Marschiere dann geradewegs in den Palast. Du triffst auf einen bissigen Hund. Benutze den Schraubenzieher mit der Teilebox, und Du bekommst eine mechanische Maus. Benutze den Pelz mit der Maus – wie der Hund darauf reagiert, könnt Ihr Euch ja sicher schon denken.... Haste weiter durch den Bogengang und benutze das Rosenspalier, um in das Schlafzimmer der Prinzessin zu gelangen.

Das Schlafzimmer: Sobald Du ein paar Worte mit der Prinzessin gewechselt hast, bist Du bis über beide Ohren in sie verliebt. Gib ihr den Liebesbrief und verlasse den Raum, wie Du ihn betreten hast – über den Balkon. Begib Dich zur Bar zurück.

In der Bar: Sprich mit dem Techniker – lüge dabei das Blaue vom Himmel herab. Nimm den Schlüssel an Dich und begib Dich zum Spaceport.

Spaceport: Sprich mit Narm. Frag ihn, ob er eine Uniform für Dich stehlen könnte. Nach einer kleinen Filmsequenz geht es im Labor weiter.

Labor: Drücke den Statusknopf auf dem Boden in der Mitte des Screens. Ziehe die Uniform an und betätige erneut den Knopf. Gehe dann ins Labor – die daraufhin folgende automatisch ablaufende Szene endet im Gefängnis.

Das Gefängnis: Untersuche das Fenster. Narm wird erscheinen, um Dich zu retten – sprich mit ihm. Schmiede verschiedene Fluchtpläne (kann ganz lustig sein). Damit Du aus dem Gefängnis ausbrechen kannst, muß Narm Ruthie ein Liebesgedicht vortragen. Das Gedicht muß romantisch sein (immer die erste Zeile aus der Sprechblase anwählen). Warte die Animation ab.... Die Sache endet in einer Art Folterkammer. Ruthie wird Dich retten, wenn ihr das Gedicht zugesagt hat. Sprich mit dem Mann (Folterknecht?). Begib Dich dann zur Bar.

Die Bar: Unterhalte Dich mit Ruthie über das Doomsday Device, den Kristall und Sky City. Bitte sie, Dir eine Reiseerlaubnis zu besorgen.

LÖSUNG

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Nimm nach der folgenden Filmsequenz die Reiseerlaubnis und eile zum Labor.

Das Labor: Sprich mit Narm. Frage ihn nach einer Transportkiste. Begib Dich zum Spaceport.

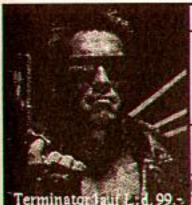
Im Spaceport: Gehe ganz nach rechts. Befestige die Reiseerlaubnis an der Kiste und steige selbst hinein. Nach einer Animationssequenz befindest Du Dich in einem Flugzeug. Haste zum Ausgang ganz rechts. Wieder eine Animation. Betrete die Basis von Sky City. Klettere nach der kurzen Sequenz die Treppen hoch. Es folgt eine weitere Animation. Du befindest Dich danach in einem Lagerraum.

Im Lagerraum: Nimm den rechten Ausgang – Du erreichst so eine Andockstation. Betrete von dort aus die untere Ebene über den rechten Ausgang. Schnapp Dir die Brechstange. Nimm nun den linken Ausgang. Er führt Dich in einen Kontrollraum, in dem Du Ruthie triffst. Frag sie nach dem Kristall und dem Gewölbe. Eile zurück zum Lagerraum. Schiebe die Transportkiste beiseite – Du entdeckst einen Geheimraum. Worauf wartest Du? Hinein!

Der Geheimraum: Schau Dich um und öffne die große Kiste mit der Brechstange. Du wirst einen Ballon finden. Beim zweiten Versuch entdeckst Du auch noch Helium. Fülle den Ballon mit Helium und haste zurück zum Kontrollraum. Frage Ruthie nach einer ID-Karte. Nimm die Karte und begebe Dich zurück zum Geheimraum. Schnapp Dir das Helium und halte nach dem zweiten Ballon in der Kiste Ausschau. Benutze die ID-Karte. Nimm den Kristall. Pumpe nun den Ballon mit dem Helium voll, und mach Dich auf den Weg zurück zum Kontrollraum.

Im Kontrollraum: Benutze den Kristall mit dem Kontrollboard. Benutze das Kontrollboard. Tja, Pech gehabt, das dumme Ding funktioniert nicht! Verlasse den Raum, um ihn anschließend gleich wieder zu betreten. Rede mit dem Mann (Tyrann). Wette mit ihm, daß das Device nicht funktioniert. Da Du jedoch leider keinen Einsatz bringen kannst, wird wohl nix aus der Wette, oder doch? Frage Ruthie, ob sie Dich heiraten will – sie sagt sicher ja. Trabe jetzt noch einmal beim Tyrannen an und wette mit ihm um Ruthies Hand. Danach heißt es ZEN – Zuschauen, Entspannen, Nasebohren…

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues AMIGA

Terminator 1 auf L.d. 99.-

Der Versand erfolgt per Nachnahme o. per Vorkasse ab 9,- +Nachnahme u. +Zahlkartengebühr.

JUDGMENTDAY

Die wichtigste Seite des Monats

Bestellannahme von 9^{00}–18^{00}

Inh.M.Böcker

PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

TEL.:07731/12248 /69921

FAX.:07731 /69755

JUDGMENT DAY
Hauptstr.2
78224 SINGEN

Terminator 1 auf L.d. 99.-

Titel AMIGA		Preis
1869	DV	65,90
Airbus A320-American Edition	DV	83,90
Airbus A320-Europe Edition	DV	65,90
Airforce Commander	DA	64,90
Alfred Chicken	DA	49,90
Alien 3	DA	47,90
Alien Breed II	DA	47,90
Ambermoon	DV	77,90
Anstoss	DV	65,90
APOCALYPSE	DA	47,90
Aquaventura	DA	49,90
Arabian Nights	DV	56,90
Archer McLean Pool Billiard	DA	47,90
A-Train Cons.Set	DV	39,90
Aufschwung Ost	DV	54,90
AWARD WINNERS 2	DA	64,90
B-17 Flying Fortress	DA	65,90
Bart vs.the World	DA	49,90
BAT 2	DA	71,90
Battle Isle Data Disk 2	DA	47,90
Battle Team	DA	65,90
BENEATH A STEEL SKY	DV	69,90
BIG SEA	DV	59,90
Bill's Tomato Game	DA	54,90
Bitmap Brothers Collection 1	DA	53,90
Blastar	DA	47,90
Body Blows Galactic	DA	47,90
BRIAN THE LION	DA	49,90
BUBBA N STIX	DA	49,90
Bundesliga Man.Prof.2.0	DV	65,90
Burntime	DV	65,90
Campaign II	DA	69,90
Cannon Fodder	DA	53,90
Chaos-Engine	DA	47,90
Civilization	DV	74,90
CLIFFHANGER	DA	44,90
Cool Spot	DA	53,90
Cosmic Spacehead	DA	47,90
Crazy Sports Football	DA	53,90
CHRISTOPH KOLUMBUS	DV	71,90
Curse of Enchantia	DA	74,90
Cyberpunks	DA	54,90
Das Schwarze Auge	DV	74,90
Dennis-The Menace	DA	49,90
Der Patrizier	DV	65,90
DER CLOU	DV	69,90
Die Siedler	DV	77,90
Disposable Hero	DA	47,90
Dogfight	DA	67,90
Donk	DA	47,90
Dreamlands	DV	53,90
Dune II	DV	53,90
Dun.Master & Chaos str.back	DV	58,90
Dynablaster	DA	59,90
Dynatech	DV	53,90
Eishockey Manager	DV	71,90
Elite II-Frontier	DV	53,90
Elysium	DV	65,90
Epic	DA	59,90
F-117 A Nighthawk	DA	67,90
F1	DA	59,90
FANTASTIC ADV. DIZZY	DA	49,90
FATMAN	DA	49,90
Fantastic Worlds	DA	74,90
Fire and Ice	DA	47,90
Flashback	DV	59,90
Formula One Grand Prix	DA	77,90
Fury of Furries	DA	53,90
Genesia	EV	53,90
Global Domination	DA	64,90
GLOBDULE	DA	53,90

Titel AMIGA		Preis
Global Gladiators	DA	47,90
Goal	DA	54,90
Goblins	DV	59,90
Goblins 2	DV	65,90
GOBLIINS 3	DA	65,90
Gunship 2000	DA	65,90
Hannibal	DV	65,90
Hired Guns	DV	58,90
History Line 1914-1918	DV	65,90
Humans	DA	59,90
Humans Race-St.Alone	DA	59,90
Indiana Jones IV/Adv.	DV	78,90
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DV	65,90
Ishar II	DV	53,90
Jonathan	DV	75,90
Jurassic Park	EV	48,90
Jurassic Park	DA	53,90
Kingmaker	DA	65,90
LAST ACTION HERO	DA	44,90
Legend of Kyrandia	DV	79,90
LEGEND OF SORACIL	DA	47,90
Lemmings Doppelpack	DA	58,90
Lemmings II	DA	58,90
Lords of Power	DV	71,90
Lord of the Rings	DV	59,90
Lost Vikings	DV	65,90
Lothar Matthäus	DV	58,90
Lotus Trilogie	DA	53,90
Micro Machines	DA	47,90
Monkey Island II	DV	77,90
Morph	DA	47,90
Mortal Combat	DA	53,90
NAUGHTY ONES	DA	47,90
Nick Faldo Golf	DA	74,90
Oskar	DA	47,90
PERIHELION	DA	54,90
Penth.Hot Numbers Deluxe	DV	53,90
Pinball Compilation	DA	59,90
PIZZA CONNECTION	DV	78,90
Prime Mover	DA	53,90
PUGGSY	DA	54,90
Red Zone	DA	54,90
Reach for the Skies	DA	49,90
Risky Woods	DA	48,90
Road Rash	DA	54,90
Sensible Soccer	DA	47,90
SECOND SAMURAI	DA	59,90
Sim City Deluxe	DV	77,90
Sim Life	DV	77,90
SIMON THE SORCERER	DV	67,90
SKIDMARKS	DA	47,90
Soccer Kid	DA	58,90
SOFTWARE MANAGER	DV	66,90
Space Hulk	DA	65,90
Space Legends	DA	65,90
Strategem	DV	69,90
Syndicate	DV	58,90
TEAM-17 COLLECTION	DA	59,90
TERMINATOR IIARCADE	DA	53,90
Tornado	DA	65,90
Traps'n Treasures	DV	59,90
Turrican 3	EV	47,90
Turrican 3	DA	54,90
Uridium 2	DA	47,90
Walker	DA	59,90
War in the Gulf	DV	67,90
Winter Olympics	DA	59,90
Wiz'n Liz	DA	59,90
Whales Voyage	DV	65,90
Wonderdog	DA	49,90
Zool II	DA	47,90

Preishits *Amiga*

Titel		Preis
3D Pool	EV	29,90
688 Attack Sub	EV	29,90
Addams Family	DA	29,90
Air Support	DA	29,90
Alien Breed-Special Edition	EV	27,90
Another World	DA	34,90
Aquatic Games	DA	29,90
Assassin B-Mix	EV	27,90
A-Train	DV	49,90
Bards Tale 3	DA	29,90
Batman-The Movie	EV	29,90
Battlechess II	EV	29,90
Battlehawks 1942	EV	29,90
Battle Squadron	EV	29,90
Big Nose the Caveman	EV	29,90
Birds of Prey	EV	29,90
Black Crypt	EV	29,90
Blues Brothers	EV	29,90
Bubble Bobble	EV	29,90
Budokan	EV	29,90
California Games II	EV	29,90
Celica GT4 Rally	EV	29,90
Combat Air Patrol	EV	29,90
Crazy Cars 3	DA	29,90
Chuck Rock II	DA	29,90
Creatures	DA	29,90
Cruise for a Corpse	DA	34,90
Crystal Kingdom Dizzy	EV	29,90
Cycles	EV	29,90
Eye of the Beholder	DV	49,90
Eye of the Beholder II	DV	49,90
F-15 Strike Eagle II	DA	34,90
F-16 Combat Pilot	DA	34,90
F-17 Challenge	EV	29,90
F-19 Stealth Fighter	DA	34,90
F-29 Retaliator	EV	27,90
Face Off	EV	29,90
Fighter Bomber	EV	29,90
Fimbo's Quest	EV	29,90
Future Wars	EV	29,90
Gem-X	EV	29,90
Go for Gold	EV	29,90
Graham Taylor Soccer	EV	29,90
Grand Prix Circuit	EV	29,90
Great Courts II	EV	29,90
Gunboat	DA	29,90
Gunship	EV	29,90
Hardball	EV	29,90
Heroes Quest	EV	29,90
Hill Street Blues	EV	29,90
Honda RVF	EV	29,90
Hook	EV	29,90
Hot Numbers-Penthouse	EV	29,90
Hoyles Book of Games	EV	29,90
Hoyles Book of Games II	EV	29,90
Hudson Hawk	EV	29,90
Indiana Jones 3/Adv.	EV	29,90
Indianapolis 500	EV	29,90
Jack Niclas Golf	EV	29,90
Jaguar XJ220	EV	29,90
James Pond	EV	29,90
John Madden Football	EV	29,90
Kings Quest	DA	34,90
King's Quest 2	DA	34,90
Knights of the Sky	DA	34,90
Last Ninja 2	EV	29,90
Last Ninja 3	EV	29,90
Leisure Suit Larry	DA	34,90
Leisure Suit Larry 2	DA	34,90
Lethal Weapon	EV	29,90
Links	DA	34,90
Lionheart	DA	34,90
Lombard RAC Rally	EV	29,90
Loom	EV	29,90
Lotus	EV	29,90
Lotus II	EV	29,90
M1-Tank Platoon	DA	29,90
Manchester United Europe	EV	29,90
Maniac Mansion	EV	29,90
Maniac Mansion	DA	29,90
Microprose Soccer	EV	29,90
Midwinter 2	DA	34,90
Myth	EV	29,90
Nascar Challenge	DA	29,90
Nightshift	EV	29,90
Ninja Remix(Last Ninja 1)	EV	29,90
North & South	EV	29,90
One Step Beyond	DA	29,90
Operation Stealth	DA	34,90
Operation Harrier	DA	29,90
Oriental Games	DA	29,90
Panza Kick Boxing	DA	29,90
Parasol Stars	EV	29,90
P.P. Hammer	EV	29,90
Pictionary	EV	29,90
Pinball Magic	EV	29,90
Pipemania	DA	29,90
Pirates	DA	29,90
Police Quest	DA	34,90
Populous Edition	EV	29,90
Powermonger	EV	29,90
Premiere	EV	29,90
Prince of Persia	EV	29,90
Project-X Special Edition	EV	27,90
Push Over	DA	29,90
Qwak	EV	27,90
Quest for Glory	DA	34,90
Rainbow Islands	EV	29,90
Railroad Tycoon	DV	49,90
RBI 2 Baseball	EV	29,90
Rick Dangerous II	EV	29,90
Robin Hood (Koch)	DA	34,90
Robin Hood-Legends Quest	EV	29,90
Robocop 3	EV	29,90
Saint Dragon	EV	29,90
Shadowlands	EV	29,90
Shadow of the Beast 3	DA	34,90
Silent Service II	DA	49,90
Sink or Swim	EV	29,90
Silly Putty	EV	29,90
Sim Ant	DA	49,90
Sim Earth	DA	49,90
Space Quest	DA	34,90
Stardust	DA	34,90
Stunt Car Racer	EV	29,90
Storm Master	EV	29,90
Street Fighter II	EV	29,90
Striker	EV	29,90
Strike Fleet	EV	29,90
Supercars	EV	29,90
Supercars II	EV	29,90
Super Monaco Grand Prix	DA	29,90
Super Space Invaders	EV	29,90

Titel		Preis
Secret of Monkey Island	EV	29,90
Secret of Monkey Island	DV	39,90
Tennis Cup II	DA	29,90
Terminator II	EV	29,90
Test Drive II	EV	29,90
Thomas-The Tank Engine	EV	29,90
Thunderhawk	EV	29,90
Titus the Fox	EV	29,90
Treasure Island Dizzy	EV	29,90
Triple Action Pack 4	EV	29,90
Trivial Pursuit	EV	29,90
Trolls	DA	29,90
Turrican	EV	29,90
Turrican 2	DA	29,90
Videokid	EV	29,90
Wing Commander	EV	29,90
Wing Commander	DV	39,90
Wolfchild	EV	29,90
WWF Wrestlemania	EV	29,90
WWF Wrestling 2	EV	29,90
Yoe Joe	DA	29,90
Zac McKraken	EV	29,90
Zac McKraken	DV	39,90

solange Vorrat reicht

Syndicate Amiga 54,90

OSCAR

Oskar 500 / 1200/ CD-32
42,90 / 45,90 /49,90

AMIGA CD TROLLS

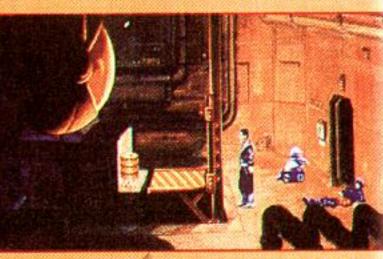
Trolls 500 / 1200 /CD-32
29,90 / 29,90 / 49,90

Judgment Day - Der König unter den *Amiga* - Versandhändlern

LÖSUNG

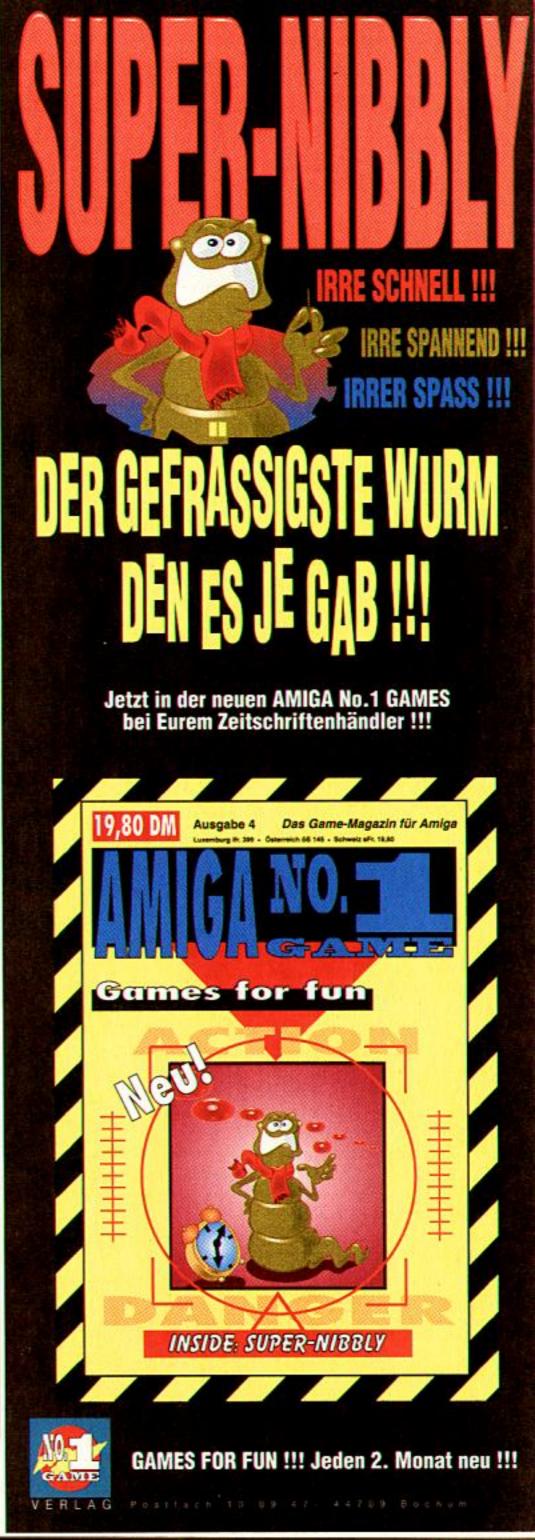
BENEATH A STEEL SKY

Das Geheimnis um den „Overmann" ist gelüftet! Die beiden oberschlauen Knobelasse Benjamin und Christian Korth haben sich mit Robert Foster unter den stählernen Himmel der unbarmherzigen Großstadt gewagt und all die kniffligen Aufgaben und logischen Puzzles in nahezu Hyperlichtgeschwindigkeit enträtselt. Das Ergebnis liegt Euch nun in Form dieser Komplettlösung vor…

Grundsätzlich sollte man sich mit allen Personen ausgiebig unterhalten. Oft scheint es zwar unnötig, hilft aber meistens doch, wenn es mal nicht mehr weitergeht. Anfangs findet man sich in der obersten Etage des Stadtkomplexes wieder. Dort schnappt man sich zuerst mal die Eisenstange am linken Bildrand und bricht die Fire-Exit-Tür auf. Nachdem wir sie durchschritten haben, heißt es abwarten, was passiert. Nun zurück, runter und dann rechts. Hier das Circuit-Board mit dem mittleren Abfall benutzen, und schon findet sich unser alter Freund in einem tollen Staubsaugergehäuse wieder. Da der Versuch, den Transportroboter zu aktivieren, fehlschlägt, sprechen wir mit Hobbins, den wir im Raum rechts von uns finden. Danach ist es für Joey ein leichtes, die Reparatur zu übernehmen. Um Hobbins Privatschrank ausräumen zu können, lenken wir ihn ab, indem wir schnell den Lift betreten. Jetzt ab durch das Loch – unten öffnet Joey für uns die Tür. Wir durchsuchen den Toten, verlassen diesen Raum, traben in die Fabrik und quatschen die Frau an. Die Zahnräder rechts von uns müssen mit dem Schraubenschlüssel blockiert werden, das wertvolle Werkzeug sollte jedoch nach vollendeter Tat nicht liegengelassen werden, denn wir brauchen es, um als nächstes den Industrieroboter auseinanderzunehmen.
Ist die Blechmühle in ihre Einzelteile zerlegt, plaudern wir ein Ründchen mit Joey. Mit unserem Selbstbau-Robbi eilen wir sodann nach rechts, wo der Versuch, in den Lagerraum einzudringen, leider scheitert. Tja, hier muß also Joey übernehmen, den wir nach seiner Besichtigung bitten, den Alarm abzustellen. Erst jetzt können wir das Lager betreten und dort den Plastiksprengstoff aufnehmen. Im Kraftwerk, das sich in westlicher Richtung befindet, die beiden Knöpfe mit dem Schraubenschlüssel lösen und Joey bitten, den rechten Knopf zu drücken, während wir dasselbe mit dem linken tun. Auf diese Weise können wir ungestört den Schalter oben rechts auf dem Kontrollpult betätigen und die Glühbirne mitgehen lassen. Nun im freien Sockel den Plastiksprengstoff anbringen und den Schalter erneut umlegen, was zur Folge hat, daß wir den Strom für den Fahrstuhl einschalten können (Hebel nach unten). Diesen auch sogleich benutzen, um in die nächste Etage zu gelangen. Mit unserer ID-Karte erlangen wir Zugang zu Sterns Wohnung und freuen uns über das Motorradmagazin, das er unter seinem Kissen versteckt hält. Im Reisebüro wird die Sparreise gebucht und schließlich der Verkäufer mittels Magazin überredet, uns das Reiseticket sofort zu überlassen. Dieses wiederum hilft uns dabei, Lamb, den wir vor der Wohnung treffen, für eine Fabrikbesichtigung zu gewinnen. Nachdem wir ihm gefolgt sind und er uns alleingelassen hat, unterhalten wir uns mit Anita, der wir unsere ID-Karte vermachen. Nach einem erneuten Gespräch mit ihr wandern wir zum nächsten Link-Terminal und machen Gebrauch von unseren neuen Möglichkeiten. Bevor wir uns wieder nach unten begeben, lassen wir Joey das rote Kabel durchschweißen. Wir sacken das Teil ein und machen uns auf den Weg zu Lambs Wohnung.
Dort angekommen, sprechen wir erneut mit dem nun Machtlosen und folgen ihm, bis er verzweifelt feststellt, daß er nicht mehr dieselben Freiheiten wie früher genießt. So erlaubt er uns jetzt, seine Wohnung zu betreten, um seine Katze vor dem Hungertod zu bewahren. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen und stürmen wieder zurück. Die Katze füttern wir durch Benutzen des Futterautomaten, das Videoband auf dem Bücherregal wandert flugs in unser Inventory. Nun auf zum Chirurgen – die widerwillige Empfangsdame wird von Joey überredet. Vorbei an der schlechtgelaunten Lady, lassen wir uns vom Doktor im Nebenzimmer operieren – nicht vergessen, hinterher erneut mit ihm zu sprechen. Bei der Versicherungsagentur geben wir Joey den Auftrag, den Anker loszuschweißen, sobald der Mann im Hinterzimmer verschwunden ist. Den Anker verbinden wir mit dem Seil und benutzen diese Konstruktion hinter der Fire-Exit-Tür, die wir ja schon vom Beginn unseres Abenteuers her kennen, mit dem Symbol an der Wand. Jetzt haben wir im nächsten Raum zum erstenmal die Möglichkeit, den Cyberspace zu betreten. Dies geschieht durch einfaches Benutzen der ID-Karte und anschließendes Hinsetzen. Viel Spaß bei den nicht allzu schweren Rätseln! Die durch unseren Trip gewonnenen Fähigkeiten nutzen wir auch gleich am Link-Terminal – der Zugang zum Ground-Level ist nun endlich frei. Nachdem wir unten angekommen sind und unser Freund Joey uns verlassen hat, bitten wir den Türsteher der Bar, uns Zutritt zu gewähren. Wir erfahren, daß wir eine Empfehlung von Miss Piermont benötigen. Nachdem wir die Tante ordentlich vollgetextet haben, folgen wir ihr zum Appartement. Wir klingeln, palavern noch 'ne flotte Runde und

schieben, um den Hund abzulenken, anschließend das Videoband in den Recorder. Der völlig faszinierte Wauzi hat nun nichts mehr dagegen, daß wir uns seine Hundekuchen aneignen. Draußen gehen wir zu der kleinen Baustelle und plazieren das Futter auf der Planke. Während der Hund mit Essen beschäftigt ist, katapultieren wir ihn in den See: durch einfaches Loslassen des Seiles, an dem wir vorher gezogen haben. In einem Hinterzimmer der Kirche, deren Eingang nun unbewacht ist, finden wir in einem Schrank Anitas Leiche. Nachdem wir dies mit Grauen gesehen haben, geht's zurück in die Fabrik, wo wir, nachdem wir den Schutzanzug nicht angelegt haben, die Reaktorraumtür mittels Terminal öffnen. In der Brennkammer finden wir Anitas ID-Karte, mit der wir erneut den Cyberspace betreten. Die Knobeleien seien mal wieder Euch überlassen.
Nachdem wir dort von den

Plänen erfahren haben, geht's zurück zum Park, denn der Gärtner ist der Kontaktmann. Nach einem kleinen Gespräch gibt's Unterhaltung im Gericht links von der Bar. Sobald wir wieder an der frischen Luft stehen, öffnen wir den Schuppen durch Knacken des Schlosses mit einer ID-Karte. Die Gartenzange, die wir finden, wird uns sicher noch nützlich sein. Zurück in der Bar, lassen wir die Jukebox das erste Lied spielen, um das Glas des nun abgelenkten Colsten einsacken zu können. Dieses vermachen wir dem Chirurgen, dessen Maschine uns daraufhin Fingerabdrücke verpaßt, die uns das Betreten des Weinkellers ermöglichen. Mit der Brechstange wird dort der große Karton geöffnet – den Deckel benötigen wir, um den kleinen Karton zu verstärken. Nun trägt er unser Gewicht, und wir können mit der Brechstange ein Loch in das Gitter schlagen und die Zange ansetzen. Jetzt nix wie ab in den Tunnel! Es gibt kein Zurück mehr, achtet also darauf, daß Ihr nicht an einer der Fallen zugrunde geht. Unsere erste Aufgabe besteht darin, die Glühbirne in die Fassung an der Wand zu schrauben. Dann können wir gefahrlos am Loch vorbeigehen. Sobald wir im einstürzenden Gang stehen, heißt es, durch den unteren Ausgang zu entkommen, bevor wir von den herabfallenden Trümmern erschlagen werden (abspeichern!).

Erneut brauchen wir die altbewährte Brechstange: Sie wird zweimal auf die dunkle Stelle in der Wand angesetzt – den herausfallenden Stein stecken wir in unsere Tasche. Jetzt die Eisenstange in die wunde Stelle stoßen und mit dem Stein kräftig draufschlagen. Dies scheint zu schmerzen, denn der daraufhin erscheinende Arztroboter öffnet uns die Tür. Im Inneren direkt rechts die Hitzeregelung an der Konsole auf „kalt" stellen. Die dadurch geschlossenen Lamellen können nun ohne weiteres betreten werden, und wir erreichen somit den Griff an der Decke. Jetzt zurück und dem sich aufladenden Arztroboter Joeys Hauptplatine einsetzen. Unser damit zu neuem Leben erwachter Freund erhält den Auftrag, den Nebenraum zu erforschen und dann die Nahrungsflüssigkeit abzulassen. Im dadurch gefahrlos zu betretenden Raum wird der Android verheizt. Anschließend nach rechts eilen und dort am Terminal die große Tür öffnen. Joey rettet uns heldenhaft vor dem zweiten Androiden, dessen Leiche man sicherheitshalber genauer unter die Lupe nehmen sollte. Die dabei gefundene ID-Karte benutzen wir gleich, um in den Cyberspace zu gelangen. Den Oszillator erreichen wir durch Verschließen der Augen und schnelles Gehen. Hebt ihn vom Boden auf, denn Ihr benötigt ihn unbedingt, um an den Virus zu kommen.

Wir verlassen den Cyberspace und benutzen die verseuchte Karte mit der Konsole hinter der großen Tür. Mit der Zange, die rechts an der Wand hängt, nehmen wir ein Teil aus dem Becken und frieren es am Kühlbecken ein. Weiter rechts aktivieren wir den mittleren Androiden mit Joeys Hauptplatine und lassen ihn noch ein paar Meter weiter rechts die Tür öffnen. Das Innere des „Lebewesens" betreten wir nun ohne Joey, denn dieser hat leichte Probleme, uns zu folgen. Ganz rechts befestigen wir unser Kabel an der Rohrhalterung und klettern an den Haltegriffen hinab. Nachdem wir das virusinfizierte Teil dem Vieh in den Schlund geworfen haben, klettern wir zur Tür, wo wir einen nahen Verwandten wiedersehen. Sobald der Stuhl frei ist, bitten wir den einarmigen Joey alias Ken, auf diesem Platz zu nehmen, und die Sache ist ein für allemal erledigt!

FREEZER ECKE

Christoph Kolumbus: Im Zwei-Spieler-Modus (ein menschlicher Spieler mit Computergegner) läßt sich, je nach gewähltem Eroberer, die Hafenkasse des Heimathafens durch Manipulation der folgenden Adressen aufbessern:

Kolumbus:	C3AA32
Gama:	C3AA36
Maire:	C3AA3A
Cook:	C3AA3E
Bougainville:	C3AA42

Wer lieber im Fünf-Spieler-Modus zockt, findet die finanziellen Mittel seines Kolonialherren in diesen Adressen:

Kolumbus:	C3AA5A
Gama:	C3AA5E
Maire:	C3AA62
Cook:	C3AA65
Bougainville:	C3AA6A

Dune 2: Die Credits in den einzelnen Missionen lassen sich, je nach gewähltem Haus, über folgende Adressen ändern:

Haus Harkonnen:	C57406
Haus Atreides:	C57448
Haus Ordos:	C5748A

Die Adressen, um die Credits der einzelnen Spielstände zu verändern, lauten für:

Haus Harkonnen:	18C
Haus Atreides:	18A
Haus Ordos:	1C0

Wiz 'n' Liz: Wer Probleme mit der Zeit hat, sollte sich mal Adresse C76A7F vornehmen.

Burning Rubber: Um Reparaturkosten zu sparen oder vorzeitiges Ausscheiden zu verhindern, ist es ratsam, ab und zu über Adresse 07F0E2 die Damage-Anzeige wieder auf 0% zurückzudrehen.

Cannonfodder: Als Nachtrag für alle Besitzer eines „normalen" A500 hier die Adressen für:

Anzahl der Rekruten:	C00639
Anzahl der Granaten:	C01F4D
Anzahl der Panzerfäuste:	C01F53

Eure Freudentränen und Lobeshymnen gelten diesmal Sascha Wiedemann, Uwe Kurmutz und Michael Lange.

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Wie man in **Ambermoon** unter anderem Shandra zu einem Plauderstündchen überredet, beschreibt Euch Josef Wollersberger.
In der Gruft von Newlake gilt es, nicht irgendeinen Klunker auszuprobieren, sondern sich direkt vor Shandras Sarg (denjenigen im großen Raum am Ende des Gewölbes) zu stellen und dort „Shandras Bernstein", den Euch Opi zuvor aus seinem Keller holen ließ, zu benutzen. Daraufhin sollte der gute Shandra persönlich angeschlichen kommen, über die gar schröckliche Gefahr, die von der Bruderschaft Tarbos ausgeht, jammern und schließlich den heißersehnten Schlüssel zur Geheimtür in der Bibliothek rüberwachsen lassen. In diesem Raum findet Ihr übrigens ein prima Sortiment Zerstörungs-Schriftrollen! Sobald Ihr dann auch die im Dämonenschlaf-Rezept beschriebenen Zutaten (Blaupilze gibt's beim Warenhandel in Newlake, einen Rotpilz müßt Ihr noch in Opas Bude finden, Feuersteine verscheuert der Händler in Gauners Weinkeller, leere Flaschen hat Alkem im Turm des Alchimisten im Sortiment, die Feuerdistel blüht auf einer Hügelkuppe im Nordwesten von Meras Insel, die Sumpflilie wächst in einem Sumpfgebiet östlich des Alchimisten-Turms, Kalmiskraut wuchert in der Mitte eines Tümpels südlich von Lebabs Turm) beisammen habt, müßt Ihr zum Hexenhaus auf Meras Insel eilen (untersucht dort auf jeden Fall die Bücherregale und redet mit der Katze!!), im Keller den fiesen Nera aufmischen und zum Hexenkessel im selben Raum traben. Direkt davor bleibt Ihr stehen und benutzt das Dämonenschlaf-Rezept. Der so hergestellte Dämonenschlaf wird nun nicht unmittelbar auf den Wachdämon angewendet! Lenkt Euer Augenmerk vielmehr auf die Nischen im Gang vor ihm. In einer davon steht ein Freßnapf, auf den Ihr Euren Dämonenschlummer anwendet. Wie erwartet, galoppiert der Wachdämon nach kurzer Zeit daher, um sich den Wanst vollzuschlagen, woraufhin er alsbald in süße Träume versinkt. Der Sansrie-Schlüssel öffnet im übrigen die Tür im Sansrie-Tunnel. Man muß somit nicht immer die Windtore benutzen…

Um in **Simon the Sorcerer** das nötige Kleingeld für die Zaubererlehre aufbringen zu können, sollte man sich laut Cengiz Koc zuerst mal den Rauschebart des Zwergen, der in der Dorfkneipe döst, besorgen. Schnippelt das Gesichtshaar einfach mit der Schere, die Ihr aus der Schublade in Calypsos Wohnung habt, ab. Begutachtet als nächstes den Stein, der vor der Zwergenmine liegt. Merkt Euch das darauf stehende Wort, setzt Euren Bart an und betretet die Mine. Die Frage nach dem Paßwort beantwortet Ihr schlichtweg mit dem Code, der auf dem Stein stand. Danach trabt Ihr nach links unten, quatscht ein wenig mit der Wache und erkundigt Euch nach ihrer Bestechlichkeit. Da der Knabe tatsächlich bestechlich ist, geht's schon bald weiter Richtung Osten, wo Ihr den Klöppel, den Ihr auf dem Tisch vor dem Haus des Schmieds ergattert habt, an der Glocke benutzt. Anschließend spielen wir noch ein bißchen herum und klettern dann an der Perücke empor. Oben angekommen, knutscht Ihr die hübsch häßliche Rafunzel ab und eilt zurück ins Dorf. Dort könnt Ihr mal so richtig die Sau rauslassen, und zwar aus der Trüffeltür im Dorf. Drinnen sackt Ihr Hut sowie Pfeife ein, benutzt das Zeugs gleich am Bienenstock und sammelt das Wachs ein. Jetzt geht's ab in die Kneipe. Dort bestellt Ihr beim Barkeeper einen „Nassen Magier", verstopft das Faß mit dem Bienenwachs und holt es an der Tür ab. Bringt das Faß in die Mine und besticht damit den Wachposten. Sucht anschließend die „weiße Eule" auf, plaudert ein paar Takte mit den Nachttieren und hebt schließlich die Feder vom Boden auf. Damit kitzelt Ihr den Zwerg in der Vorratskammer, schnappt Euch den Schlüssel und entfleucht nach links – die Rufe des Büro-Zwergs überhört Ihr einfach. Links an der Tür angekommen, öffnet Ihr diese mittels Schlüssel und gebt dem Zwerg den Biergutschein, den Ihr vom Barkeeper erhalten habt. Nehmt Euch einen der Edelsteine und eilt zum Bauchladenkrämer. Wer dort geschickt verhandelt, kann bis zu 20 muntere Goldstückchen abzocken!
Eine weitere Möglichkeit, an die erforderliche Penunze zu kommen, wäre, mit dem Haken aus der Zwergenmine auf das Dach der Drachenhöhle zu klettern. Dort den Magneten aus dem Kühlschrank mit dem Seil vom Schmied verbinden und die so gebastelte Angel durch das Loch in der Decke herablassen. Auf diese Weise lassen sich in mehreren Versuchen ebenfalls ein paar goldige Stücke einheimsen…

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Von einer gnadenlosen Weltraumhühnerbande all seiner Kuscheltier-Kumpane beraubt, zieht das gewissermaßen letzte Eichhorn

Mr. Nutz

auf der Suche nach seinen gar putzigen Spielkameraden nun durch die von Nager-hassenden Gestalten bevölkerte Welt. Sebastian Kieslich, seines Zeichens aktives Mitglied des Tierschutzverbandes, konnte diesen Fall von sowohl physischer als auch psychischer Kleintiermißhandlung nicht länger mit ansehen und forschte aus diesem Grunde nach einer Methode, um dem tierfeindlichen Gesockse eins auszuwischen. Hier also die Veröffentlichung seiner Forschungsergebnisse:
Betätigt das von fiesen Gegenspielern umzingelte Eichhörnchen die Taste P (für Pause) und gibt, da die Tastaturabfrage des Programms ein wenig träge reagiert, schön langsam COOL JUMP NUT ein, so verfügt es fürderhin über unendlich viele Leben. Will das in Bedrängnis geratene Nagetier hingegen unverwundbar werden, so muß es im Pausenmodus statt dessen SORCERER einhacken (abermals schön langsam). Um an Edelsteine sowie Bomben zu gelangen, sollte es, wiederum im Pausenmode, OCEANSOFT eintippen – über die Tasten F9 und F10 lassen sich sodann die Bestände an besagten Materialien kostengünstig auffüllen. Zusätzlich ist es dem possierlichen Helden möglich, durch einfache Betätigung der SPACE-Taste in den nächsten Level zu springen. Tja, wir wußten es ja schon immer: Nutz hat's!

Sehr geehrte Damen und Herren, bitte bringen Sie Ihre Sitzlehnen in eine aufrechte Position, legen Sie die Sicherheitsgurte an und stellen Sie unverzüglich das Rauchen ein. Wir starten in wenigen Sekunden zu unserem Flug in die Welt der Codes und Paßwörter.
Sehr geehrte Damen und Herren, wir überfliegen gerade das steinerne Denkmal von Frank Lamozik, dem kühnen Amiganer. Ihm verdankt die Welt die Levelcodes zur Schleimerei

Globdule:

Vollendeter Level	Paßwort
01	GTCXASAUEZDV
02	TLCTASAYEZRD
03	AJQGASPREZFJ
04	EBPSASEPEZUV
05	FJPVASSIEZIL
06	EZQGASFXEZVP
07	FJCUNTFLFAVP
08	FJRAAXTRSEVP
09	ARTROFWIFMVP
10	OJGYOVJPTCVP
11	FTCXOXFOGEVP
12	UADROYBKGEDR

Bei diesen Witterungsverhältnissen ebenfalls sehr gut zu erkennen sind die mit Levelcodes zu

Puggsy

bedeckten Spitzen des Sebastian Roos-Gebirges:

THE COVE
777 726 503
137 125 743
066 172 404

RED WOODS
377 726 743
137 135 347
066 172 404

REDWOOD KEEP
376 726 742
135 135 347
066 152 404

STAR FALL LAKE
376 326 746
325 135 347
026 172 004

SPLINTER TOWN
757 306 356
224 125 747
026 172 000

DARKBLADE FOREST
747 306 376
220 125 747
026 172 200

DIAMOND MINES
747 226 376
120 125 707
026 572 200

DARKSKULL CASTLE
347 266 776
121 035 707
326 552 200

DIAMOND MINES
247 246 576
031 225 707
326 552 302

Sehr geehrte Damen und Herren, unser Bordkino zeigt Ihnen nun exklusiv alle Spiele der neuen

Brutal Football

-saison. Um ein bestimmtes Match anzuwählen, müssen Sie nur den entsprechenden, von Bastian Schmidt erspielten, Code eingeben. Wir wünschen Ihnen gute Unterhaltung…

4. LIGA:

2. Spiel:	D7BF8F!! !!BGDFBBF
3. Spiel:	WH3335FKY RK7V58637
4. Spiel:	5B9WMTCDK WFXU9Z573
5. Spiel:	WYDDVHPV8 P411GRBJC
6. Spiel:	2710Z13FN 3N3C23XZ7

3. LIGA:

1. Spiel:	FQ8OQD9KN QS5WYWWWW
2. Spiel:	7BX3SHCCC CC95789!7
3. Spiel:	Z4KZGQVVV VVTKRNQRR
4. Spiel:	P8B2F4000 00NJLDTML
5. Spiel:	RG!!VCO39 3Q4FW311V
6. Spiel:	MFDNY8Y3O WWM5QBMPN

2. LIGA:

1. Spiel:	T1YB3G5V7 53TKHKKKK
2. Spiel:	HTD860MCM MMOX012Z
3. Spiel:	HVF69QLLL LL1!OW2OY
4. Spiel:	C92SNX999 99BRFMBHG
5. Spiel:	51HK5WRRR RRYDV4Y0Z
6. Spiel:	3HLGT7BBB BB9P8X823

1. LIGA:

1. Spiel:	3VVT8MK7W K77NLNNNN
2. Spiel:	PC2T1RSLO F39NQRSSR
3. Spiel:	F74PPDCK6 7QWMFKBCG
4. Spiel:	CTNTMWXOW !G59V6WY2
5. Spiel:	Y0XL5M5RL 2MD5LJMPD
6. Spiel:	8PXL5MK7X DNC9LHMPC

Sehr geehrte Damen und Herren, wir setzen in Kürze zur Landung auf dem Rüdiger Becker-Flughafen an. Als kleine Aufmerksamkeit erhalten sie dort alle Paßwörter zu

Brian the Lion:

Welt 1:	FLLj/MZXYz
Welt 2:	d*gJQvaqVx
Welt 3:	gVdfKgqaGd
Welt 4:	gVdfKgqaGI
Welt 5:	QNI8KWiSXp
Welt 6:	U5vG57pSX/
Welt 7:	1*ANKgqaGI
Welt 8:	xOtFwheXYE

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Die Schlachtpläne für die letzten großen ***Cannonfodder***-Kämpfe um Ruhm, Ehre und Schokopudding verdankt Ihr General Bernd Steinbruch. Na, denn mal stillgestanden, Augen geradeaus, und ab dafür!

Mission 13 1/1: Sofort nach Beginn in das Geschütz laufen – dabei auch gleich die beiden feindlichen Soldaten umnieten. Gegnerisches Geschütz sowie den Bazookamann zerstören. Weiter nach Norden marschieren, bis Ihr über einen dunkelgrünen Fleck lauft. Dort stehenbleiben und mit der Bazooka einen Schuß nach Nord-Nordost abgeben – der Jeep sollte damit erledigt sein. Anschließend das Haus zerstören und nach Nordosten weiterziehen. Hier in das Geschütz klettern und Gegner samt Bunker vom Schlachtfeld fegen. Dann nach Süden eilen und Überlebende zum „Abtreten" zwingen.

Mission 14 1/3: Am Rand entlang nach Osten vordringen. Bazookamann entfernen und schnell über die Brücke hasten. Weiter nach Südwesten, Hubschrauber entern (Vorsicht, Minen!) und alles umholzen.

Mission 14 2/3: Ab ins Auto und los! Schnelle Kreise um die Geschütze ziehen – die Jungs erledigen sich dadurch gegenseitig! Dann den Hubschrauber anlocken und mit dem Auto um die beiden Männer fahren – der Hubschrauber erledigt in einem Anfall von Schießwütigkeit die beiden Söldner. Sobald der Heli gelandet ist, mußt Ihr ihn nur noch wegpusten.

Mission 14 3/3: Im Westen mittels Bazooka das Geschütz ausschalten. Daraufhin in den Helikopter klettern und zum Haus im Westen düsen. Oberhalb der Hütte landen und diese auch gleich zerstören. Dann ein kleines Stück nach Norden, um das Geschütz wegzublasen, und schnell wieder zurück zum Heli. Mit diesem zum Haus im Norden fliegen, aussteigen, Gebäude sprengen und mit Bazooka Geschütz entfernen. Danach mittels Hubschrauber nach Süden flattern, Haus wegputzen und sofort wieder starten. Die einzeln herumlaufenden Soldaten können mit dem Heli regelrecht zerquetscht werden – die somit unbewachten Zivilisten folgen Euch. Begebt Euch nun außer Schußweite der feindlichen Waffen, ladet die Zivis ein und liefert sie im Süden ab.

Mission 15 1/3: Sofort nach Norden und weiter nach Westen eilen. Durch den Spalt erreicht Ihr den Heli. Fliegt mit ihm nach Nordosten und steigt dort auf den Panzer um. Jetzt gilt es, drei feindliche Geschütze aufzureiben und einen Bunker zu plätten. Nach getaner Arbeit die restlichen Feinde mit dem Panzer überrollen oder mit dem Heli erdrücken.

Mission 15 2/3: Mit einem Mann nach Osten schwimmen. Bazookamann bei den Bäumen abräumen, weiter über die Brücke vordringen, im Norden das Haus wegblasen und den Bazookaschützen killen. In den Heli steigen, nach Westen düsen, die Bazookamänner plätten und über dem südlichen Bunker in der Schwebe bleiben. Mit einem zweiten Mann nach Norden auf das Festland schwimmen – versichert Euch jedoch, daß das Geschütz auf den Heli gerichtet ist! Wenn ja, könnt Ihr mit dem zweiten Mann ins Geschütz klettern und die feindliche Kanone sowie den Bunker liquidieren.

Mission 15 3/3: Zuerst zum Jeep (oberhalb des Bunkers). Diesen mit dem Heli in ein unwegsames Gebiet locken und, sobald die Mistkarre steckengeblieben ist, aussteigen und sie eliminieren. Dann auf die nördlichste Halbinsel fliegen und den dort stationierten Panzer nach Westen und weiter nach Süden locken. Dort den Heli so plazieren, daß der Panzer auf das Geschütz schießt. Anschließend den Panzer auf eine Brücke lotsen und warten, bis er sich durch einen unüberlegten Schuß selbst ins Aus befördert. Jetzt zum Bunker eilen und diesen mittels Geschütz erledigen. Weiter im Süden gilt es, noch ein Haus zu sprengen und die restlichen Soldaten zu vernichten.

Mission 16 1/2: Die beiden Bazookamänner erschießen und eine Granate nach Norden über die Mauer zwischen die Tür und den Bazookaschützen werfen – somit schlagt Ihr zwei Fliegen mit einer Klappe (oder Granate...). Manövriert danach Eure Mannen so, daß sich der untere Bazookamann selbst erledigt. Sprengt dann die untere Tür, und arbeitet Euch weiter nach Osten vor. Hier die Durchgangstür sowie die rechte und linke Tür wegblasen, die Granaten einsacken und auch diese Tür sprengen. Den störenden Bazookamann von Westen her durch die Mauer hindurch erschießen. Anschließend weiter durch die Tür (Vorsicht, Minen!), zweite Tür „öffnen", nach Südwesten eilen und die restlichen Bazookaschützen auslöschen.

Mission 16 2/2: Bis zur Leiter vordringen. Dort den Bazookamann mit Granate töten und links die Tür aufsprengen. Jetzt die Treppe hoch, weiter im Osten in das Geschütz steigen und alle Türen entfernen.

Mission 17 1/1: Tür sprengen, Granate über die Bäume auf das Haus werfen. Nach Westen laufen, durch den Spalt nach Süden vorstoßen und dort den Bazookamann killen. In den Panzer einsteigen, das Haus einäschern, zurück zur Straße tuckern, über die Brücke fahren und das Geschütz abräumen. Dann nach Norden aufbrechen, die Sperre sprengen, durch den Spalt die Tür zerbröseln, die Soldaten zerkleinern, die Zivilisten aufnehmen und den Bazookaschützen im Nordosten überfahren. Zum Schluß die Zivis am Zelt im Süden abliefern.

Mission 18 1/5: Granate über die Mauer auf den Bazookamann werfen und abwarten, bis sich das Geschütz selbst zerstört. Mit dem eigenen Geschütz die Tür entfernen, die Blockade sprengen (viermal draufballern), Bazookas und Zivis mitnehmen, wieder nach Osten wandern und untere Doppelblockade durchbrechen. Danach den Durchgang freischießen, den Bazookamann killen, Geschütz benutzen, Tür und Barriere wegpusten, weiteren Bazookamann umnieten, Tür sprengen und schließlich die Zivis heimbringen.

Mission 18 2/5: Truppe teilen und eine Abteilung in den Jeep stecken. Dann nach Norden marschieren und das Geschütz entern. Der Rest beschränkt sich auf Tursprengaktionen.

Mission 18 3/5: Hintere Tür sprengen, nach Norden eilen, die hintere Tür öffnen und warten, bis sich das Geschütz selbst erledigt. Danach wieder nach Süden und den Jeep mit einem gezielten Granatenwurf über die Mauer zerstören. Jetzt im Norden den Heli besteigen, das Schlachtfeld „aufräumen", die Zivis einladen und abliefern.

Mission 18 4/5: Nach Westen laufen, dort die Truppe teilen. Mit dem Jeep über den Graben springen, im Slalom nach Osten über weitere Gräben vorarbeiten. Dort die Zivis einladen und zurück nach Westen bis zum Zelt tuckern. Die Zivis abgeben, und das war's.

Mission 18 5/5: Alle in den Jeep klettern. Die beiden Panzer nach Süden locken, dann schnell nach Norden

flitzen und die vierte Tür von links sprengen. Anschließend die Barriere wegräumen, den Heli besteigen und alles flachmachen!

Mission 19 1/1: Im Südwesten zwei Männer auf dem Kreis abstellen, den Rest im Norden auf dem zweiten Kreis postieren. Mit einigen Männern weiter nach Nordosten, dort den Jeep in die Luft jagen und sich im Süden auf den dritten Kreis stellen. Dann in den Heli klettern und alles übrige zerstören.

Mission 20 1/4: Haus sprengen, nach Nordwesten und weiter nach Süden vordringen. Dort die Häuser einebnen, die Truppe teilen und Richtung Fluß marschieren. Um die Bäume herumlaufen, dann nach Westen, Norden und schließlich nach Osten. Hier warten megamäßige Bazookas auf Euch! Da Ihr von jetzt ab durch einen Schild geschützt seid, könnt Ihr ohne Schwierigkeiten die beiden Bunker in Schutt und Asche legen.

Mission 20 2/4: Panzer nehmen und nach Osten aufbrechen. Unterwegs den Panzer im Norden zerstören. Weiter im Norden den zweiten Panzer eliminieren. Anschließend jede Tür entfernen, den Panzer auf der oberen Straße im Osten plätten, zum Geschütz fahren und auch dieses vernichten. Im Südosten den Fluß überqueren, das Haus sprengen und schließlich weiter im Westen auch noch das letzte Gebäude schrotten.

Mission 20 3/4: In den Heli steigen und damit das Haus im Westen vernichten. Danach den feindlichen Helikopter anlocken und mit seiner Hilfe den Panzer, die Geschütze und die Bunker zerstören. Folgt sodann dem Heli nach Nordosten, und reißt ihn in Stücke, sobald er gelandet ist. Jetzt in aller Ruhe im Nordwesten den Bazookamann abknallen, den Panzer übernehmen und sämtliche Sperren und Soldaten entfernen. Zu guter Letzt die Zivis nach Hause begleiten.

Mission 20 4/4: Mit dem Jeep nach Süden fahren und den Bazookamann plätten. Feindliches Geschütz mit eigener Kanone in den Boden stampfen, dann über den Fluß nach Osten weiter vorarbeiten. Schließlich im Süden den Heli schnappen und alles andere aus der Luft erledigen.

Mission 21 1/1: Vorsichtig an den Minen vorbeischlängeln. Anschließend schnell laufen und dabei schießen. Ziel ist es, so schnell wie möglich das Geschütz zu erreichen und damit dann alles abzuräumen.

Mission 22 1/4: Gleich in den Heli klettern und alles abräumen. Feindliche Helis am Boden zerstören, Zivis ein-

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

sammeln und abliefern.

Mission 22 2/4: Postiert Euch an der Ecke des Gebäudes, und zerstört durch gezielte Granatenwürfe den Heli sowie das untere Haus. Mit etwas Glück sprengt der Bazookamann dann die Tür und somit auch sich selbst. Im Nordwesten warten einige Granaten auf Euch, die Ihr Euch schnappen solltet, bevor Ihr nach Süden aufbrecht. Der südliche Weg ist etwas gefährlich, also Obacht! Arbeitet Euch bis zum Geschütz vor, schaltet es aus, genießt Eure Beförderung, krallt Euch die Bazooka und den Schild. Der Rest ist ein Spaziergang.

Mission 22 3/4: Ab in den Jeep und mit diesem bis kurz vor den Zaun düsen. Hier schnell aussteigen, den Zaun sprengen, einsteigen und bis zum nächsten Zaun fahren. Die gleiche Prozedur noch zweimal durchlaufen, schließlich ins Geschütz einsteigen und den Jeep aufhalten.

Mission 22 4/4: In den Heli einsteigen und alles wegputzen – der Heli kann übrigens mit Lenkraketen erledigt werden.

Mission 23 1/5: Im Südosten in das Geschütz klettern und den Bunker sowie die Barrieren wegräumen. Dann im Süden in den Heli einsteigen, die beiden Panzer anlocken und abwarten, bis sich diese gegenseitig vernichtet haben. Sollte ein Panzer übrigbleiben, so kann dieser mit dem Panzer, der im Norden bereitsteht, eliminiert werden.

Mission 23 2/5: Im Westen den Bazookamann killen, weiter nach Westen marschieren und schließlich am Rand entlang nach Süden vorstoßen. Hier in den Heli springen und das Territorium säubern.

Mission 23 3/5: Den Heli chartern, nach Westen fliegen, dort den feindlichen Hubschrauber zerbröseln, bevor im Nordosten auch der zweite Feindheli dran glauben muß.

Mission 23 4/5: Nach Süden eilen, den Bazookaschützen umnieten und mittels Heli ein Stück nach Westen zum zweiten Heli tuckern. Hier noch schnell den Bazookamann am Baum zerdrücken, den Heli wechseln und den Rest erledigen.

Mission 23 5/5: Vorsichtig (Minen und Sperren) nach Norden vordringen, den Heli nehmen und damit die feindlichen Einheiten im Südwesten und im Nordwesten liquidieren.

Mission 24 1/5: Den Panzer im Südosten schnappen und so schnell wie möglich alle Geschütze aus dem Weg räumen.

Mission 24 2/5: Nach Osten marschieren, weiter nach Süden ziehen und schließlich wieder Richtung Norden gehen. Jetzt den Bazookamann umnieten und nach Süden zum Heli flüchten. Mit diesem nach Norden fliegen, dort in den zweiten Heli umsteigen und alles niedermähen.

Mission 24 3/5: Mit dem Heli nach Norden düsen. Da sich die Wasserminen auch durch den Helikopter auslösen lassen, erwischt Ihr auf diese Weise auch gleich den Bazookaschützen. Im Norden ab und zu vor den Türen landen und warten, bis die feindlichen Soldaten mit Handgranaten nach Euch werfen. Dann schnell wieder aufsteigen und abwarten, bis die dummen Kerls ihre eigenen Türen gesprengt haben. Die Überlebenden lassen sich anschließend leicht mittels Heli erdrücken.

Mission 24 4/5: Im Norden den Helikopter chartern und munter drauflosholzen – Vorsicht: Manche Geschütze sind mit Lenkraketen ausgestattet!

Mission 24 5/5: Gruppe teilen und nach Süden aufbrechen. Dort in den Jeep steigen und so lange um das Geschütz fahren, bis dieses vom zweiten Geschütz erledigt wurde. Das zweite Geschütz erreicht man am sichersten zu Fuß, denn dann feuert es nicht. Klettert nun schnell in den Heli und säubert das Umfeld. Vorsicht: Erneut ist mit Einsatz von Lenkraketen zu rechnen! Zum Schluß müßt Ihr nur noch den Anführer aufnehmen und ihn im Norden abliefern.

Letzte Phase: Nach Norden, die Treppe hoch, dann weiter nach Osten und die beiden Barrieren abgeräumt. Anschließend nach Süden wenden, durchs Wasser waten, an der zweiten Treppe nach oben steigen und abermals eine Barriere entfernen. Nun einen Mann auf dem Kreis postieren (das Geschütz auf der linken Seite sollte sich bereits selbst vernichtet haben), mit dem Rest der Truppe wieder ins Wasser und ab nach Westen. Hier die Gruppe trennen: Einen Soldaten weiter nach Westen schicken, die restlichen nach Süden beordern. Stürmt im Süden die Treppe hoch und stellt Euch auf den Kreis. Mit dem letzten Mann im Nordwesten müßt Ihr in das Geschütz klettern und die feindliche Kanone und die Tür wegputzen. Schließlich auch mit diesem Mann auf den Kreis stehen und auf den Heli warten. Mittels Helikopter gilt es, letztendlich alle Türen im Norden und Südwesten „auszubauen", und die Sache wäre gegessen!

Wer wissen will, welches aufregende kleine Spielchen sich hinter „Splat those Dudes" versteckt oder wie man sechs fiesen Level-Wächtern ans Leder geht, sollte jetzt schnell alles stehen und liegen lassen, seine „Freundin" mit

Wiz 'n' Liz

füttern und aufmerksam Martin Vetterlings Ausführungen lauschen:

Die Wächter:

The Savage Pumpkin: Wartet, bevor Ihr Euren energiegeladenen Blitz abfeuert, bis der Kürbis Richtung Boden saust. Versucht anschließend, seinen „Landeplatz" zu erraten, und weicht schnell auf die andere Seite aus.

The Evil Oak: Fast wie der Savage Pumpkin springt die teuflische Eiche immer munter hoch und runter. Wendet dasselbe Prinzip wie oben an, achtet jedoch auf die Eicheln, die vom Baum fallen – jeder Kontakt kostet viel Energie.

The Gate Keeper: Dieser Gartentürwächter will Euch mit zwei von seinen Zähnen, die er auf Euch wirft, das Lebenslicht ausblasen. Vermeidet, während Ihr zurückfeuert, jeglichen Kontakt mit diesen Beißerchen. Kleiner Tip: Die Zähne, die gerade fallen, sind um einiges niedriger als die restlichen fünf Kauwerkzeuge.

Creepy Clock: Während das Pendel die ganze Zeit schwingt, bewegt sich die Creepy Clock von links nach rechts. Überlegt Euch also jeden Sprung ganz genau, bevor Ihr ihn ausführt. Berührt die Zahnräder möglichst nicht, und bleibt unter der Uhr, während Ihr schießt.

Freaky Flower: Auch die ausgeflippte Blume bewegt sich ständig von links nach rechts. Wer sie besiegen will, muß sich zwischen die beiden Blätter am Stiel wagen und kräftig drauflosballern.

Deadly Dragon: Wohl der gefährlichste Wächter, da er auf alles schießt, was sich bewegt. Trotzdem ein kleiner Tip: Wenn Ihr, sobald der Knabe seine Spikes in den Boden rammt, aus allen Rohren feuert, besteht ein Fünkchen Hoffnung…

Die Unterspiele:

Guesser: Fast wie das Spiel des Wissens. Alle Fragen müssen richtig beantwortet werden – der Hauptgewinn: ein paar Sternchen.

Goldrausch: Um hier einen fetten Bonus davonzutragen, muß man mit gutem Reaktionsvermögen gesegnet sein: In Windeseile müssen die Kolonnen am Aufsteigen gehindert werden.

Bounce…: Wenn Ihr es schafft, zehn Hasen möglichst lange zu jonglieren, dürft Ihr einige Bonuspunkte aus der Luft aufsammeln.

Splat those Dudes: Hier gilt es, mit 20 Tomaten die Fratzen der beiden Figuren so oft wie möglich zu treffen!

Tube Skiing: Die Boni, die sich auf einem Rohr befinden, müssen aufgesammelt werden – jedoch ohne dabei die Hindernisse zu berühren!

Catch…: Versucht alles, was vom Himmel fällt, zu fangen. Sobald Ihr zehn Häschen verpaßt habt, ist dieses Bonusspielchen vorbei.

Chance: Ihr seht drei 10t-Gewichte vor Euch. Eines davon fällt, sobald Ihr ein Icon aufgesammelt habt – good luck!

Finders: Erinnert ein wenig an das gute alte „Memory": Eine Anzahl von Boni und Fruchtpaaren sind versteckt, wer zwei gleiche aufdeckt, hat gewonnen.

Lebende Schlangen: In diesem Spiel müßt Ihr Eure Schlange den Zahlen entgegenlenken, damit Ihr Euren Bonus erhaltet. Berührt Ihr dabei jedoch Euer eigenes Ende oder die Seitenwände, ist's vorbei!

Letter Basher: Hier geht es genauso wie bei „Break out" oder „Arkanoid" zu – Eure Plattform wird dabei zur Aufprallplatte für den kleinen Ball.

What's that Pong?: Um in diesem Game noch mehr Punkte einzuheimsen, müßt Ihr den Ball immer brav gegen die Wände feuern.

Wabbit Invaders: Der Name verkündet es bereits: eine leicht abgewandelte Variante des legendären „Space Invaders". Einfach losballern und Spaß haben!

Wheelspin: Wie Ihr vielleicht bereits vermutet habt: ein Glücksrad.

Wabbitoids: Haltet Euch immer in der Mitte des Bildschirms auf und sammelt die vorbeifliegenden Icons ein. Wenn Euch Euer Leben lieb ist, achtet besonders auf die Zahnräder!

Ob

Christoph Kolumbus

oder einer der anderen großen Kolonialisten dieser Zeit – alle schipperten sie wie wild auf den sieben Weltmeeren umher, nur um neue Länder zu entdecken, deren Einwohner dann, zum Wohle ihrer großartigen Eroberer, für noch weniger Lohn noch mehr Frondienste leisten durften. Wer dieses geschichtlich verbürgte Schicksal auch seiner eigenen Digi-Welt angedeihen lassen will, sollte sich unbedingt Andreas Hiebschs Tips zu Gemüte führen.

Der ordentliche Kolonialherr sollte sich mit zwei Gold- bzw. Silberminen vorerst zufrieden geben, denn sonst übersteigt das Angebot an Edelmetallen bald die Nachfrage, und es sind keine akzeptablen Preise mehr zu erzielen. Zu Beginn des ruhmreichen Abenteuers heißt es erst mal fleißig ein paar Karavellen basteln, da diese kostengünstig, leicht zu unterhalten und gut zur Erforschung unbekannter Gebiete geeignet sind. Leider kann man sie nach einiger Zeit nicht mehr bauen, also ranhalten! Bei der ersten Erkundung ist es ratsam, auf Kanonen zu verzichten (wir wollen doch die armen Eingeborenen nicht gleich erschrecken…) und dafür lieber 15.000 Dublonen (so Ihr schon soviel habt) in den Seesack zu packen. Legt man nämlich im ersten eroberten Dorf eine Erzmine an, so bringt diese in kürzester Zeit mehr Reichtum, als eine Plantage es jemals könnte. Um hohe Fördererträge zu garantieren, sollten Erzminen übrigens im Gebirge, Gold- und Silberminen hingegen an Bergen angelegt werden. Auf einigen Inseln werden Eure Erkundungstrupps sehr rasch von den Eingeborenen angegriffen – dort ist meistens eine Inkastadt zu finden, die Ihr Euch schon wegen der herrlichen Juwelen unter den Nagel reißen solltet. Um möglichst bald auch den Segen der Kirche für Eure Unternehmungen zu erhalten, hat es sich bewährt, in den ersten zwei bis drei Kolonialstädten eine schöne Kirche zu errichten. Ansonsten gutes Erobern!

Tja, ohne den schnöden Mammon geht auch bei

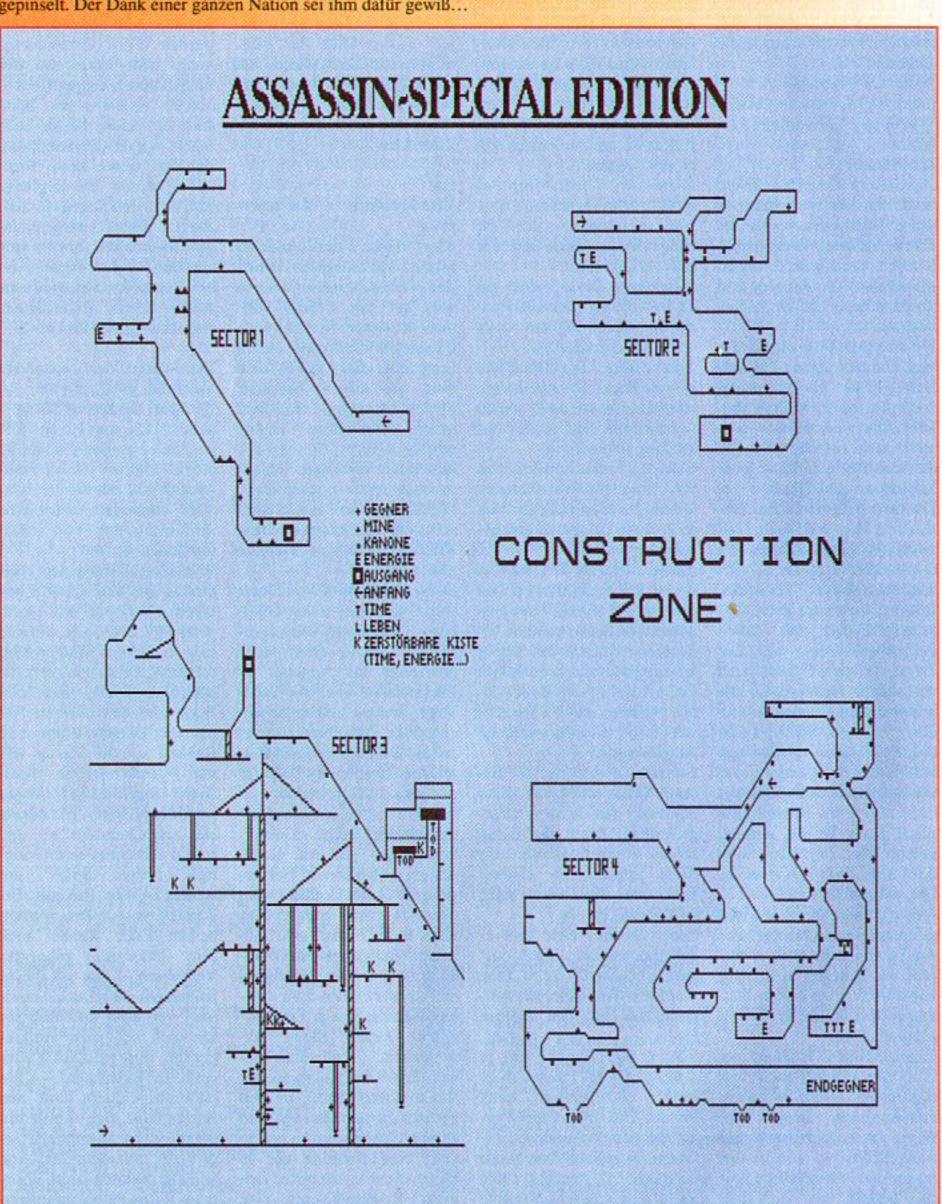
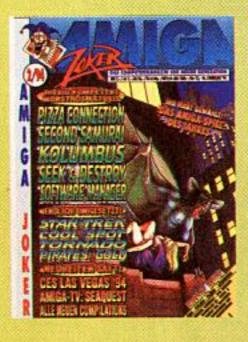
Pizza Connection

keine Pizza vom Blech! Wie gut, daß Benjamin Kastning einen kleinen Trick entwickelt hat, mit dem sich lästige finanzielle Probleme im Nu aus der Welt schaffen lassen.

Wählt zu allererst den Freimodus an, und sucht Euch einen Charakter mit genügend Mut aus – alle anderen Eigenschaften sind völlig schnurz. Düst nun in eine beliebige Stadt, und leiht Euch von den dort zu findenden Unterweltlern und Banken so viel Zaster wie nur irgend möglich. Speichert anschließend Euren schuldenreichen Pizzabäcker als Charakter ab und startet das Spiel neu (wichtig: „Neues Spiel" anwählen). Wie Ihr mit Erstaunen feststellen werdet, besitzt Euer Knabe noch sein gesamtes geborgtes Vermögen – nur ist dieses jetzt nicht mehr als „Schulden" vermerkt und muß somit auch nicht mehr zurückgezahlt werden! Durch wiederholtes „Borgen", Charakterabspeichern und neu starten läßt sich somit ein gigantisches Sümmchen ergaunern, mit dem Ihr ohne Schwierigkeiten zum absoluten Pizza-Paten aufsteigen werdet.

Thomas Post hat sich an die Maus geschwungen und für Euch auf seinem Computer die wunderschönen Karten zur Construction Zone von

ASSASSIN SPECIAL EDITION

gepinselt. Der Dank einer ganzen Nation sei ihm dafür gewiß...

Ein paar hätten wir noch...

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht–alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert,die in Eurer Sammlung noch fehlen,schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse

Joker Verlag
„Joker Shop"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw.Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,– DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Addams Family	9/92	Tip
Afterburner	1/91	Cheat
After the War	7/90	Cheat
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	5/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien World	5/92	Cheat
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Antares	9/91	Tip
Antares	11/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Antheads	7/90	Lösung
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
APB	1/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
Astro Marine Corps	9/90	Codes
A-Train	9/93	Cheat
A-Train cft	11/93	Cheat
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	3/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
B.A.T. 2	4/94	Tips
Batman	9/90	Tip
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	7/90	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beverly H. C. (incl.)	7/90	Cheat
Beyond the Galaxy	9/91	Cheat
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Black Tiger	9/90	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blaster	11/92	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Bloodwych	7/90	Tip
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Borobodur	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Budokan	7/90	Tip
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Captive	10/93	Tip
Chaos Engine	9/92	Karten
Cabal (incl.)	9/90	Cheat
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cannonfodder	3/94	Tips/Freezer
Cannonfodder	4/94	Tips
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip
Castle Master	10/90	Tip
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Champions of Krynn	9/90	Tip
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Crack Down	7/90	Tip
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Danger Freak	7/90	Tip
Darkman	2/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Deep Core	1/94	Codes
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Dojo Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip
Dragon's Lair Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair 3	3/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
Dragon Spirit	7/90	Tip
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	12/90	Tip
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	2/94	Tips
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Emmanuelle	10/90	Tip
E-Motion	10/90	Cheat
Enduro Racer	5/91	Cheat
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
E-Swat (incl.)	7/91	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of Horus	7/90	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	3/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flood	10/90	Codes
Flood	1/92	Freezer
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Garfield	10/91	Tip
Gauldragon's Domain	5/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	9/90	Listing
Ghostbusters 2	10/90	Listing
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	7/90	Tip
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	10/90	Cheat
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hannibal	9/93	Tips
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Hard'n'Heavy	10/90	Cheat
Harlequin	7/92	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Helloween	9/91	Tip
Hero's Quest	9/90	Lösung
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/92	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hybris	2/91	Cheat
Hydra	1/92	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossamole	10/90	Cheat
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indiana Jones Action	7/90	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Inspector Griffu	12/90	Lösung
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
Invest	5/91	Tip
Iron Lord	9/90	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ivanhoe	10/90	Cheat
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
James Pond 2	4/92	Tip
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jumping Jackson	7/90	Codes
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Katakis	2/91	Cheat
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
KGB	5/93	Lösung
Kick Off 2	7/91	Tip
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Klax	9/90	Cheat
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freeze
Legend of Faerghail	12/90	Karten
Legend of Faerghail	12/90	Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
Legend of the Lost	3/91	Codes
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	3/91	Codes
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Leonardo	1/92	Cheat
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Lettrix	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Life & Death	9/93	Tips
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Logo	10/90	Codes
Loopz	2/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Fezer
Lotus 2	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
McDonald Land	1/93	Cheat
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Maniac Mansion	7/90	Tip
Maniac Mansion	10/90	Tip
Maniac Mansion	1/91	Tip
Manix	2/91	Codes
Marble Madness	9/90	Tip
Mean Streets	3/91	Tip
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter	9/90	Lösung
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Monty Python	12/90	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortal Kombat	4/94	Cheat
Mortville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/93	Cheat
Myth	10/92	Cheat
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Moves	7/90	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	8/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	3/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Spirit	9/90	Cheat
N. Warriors (incl.)	7/90	Cheat
Nitro	2/91	Cheat
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Operation Stealth	2/91	Tip
Operation Th. (incl.)	7/90	Cheat
Operation Th. (incl.)	9/90	Cheat
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out Run	2/91	Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Packland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Pirates!	9/90	Tip
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Plague	9/90	Cheat
Plague	1/91	Tip
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	7/90	Tip
Player Manager	9/90	Tip
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	17/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	10/90	Lösung
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 – the Challenge Game	3/93	Codes
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (incl.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Puzznic	3/91	Tip
Qwak	12/93	Freezer
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Ra	12/90	Codes
Railroad Tycoon	3/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	12/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Resolution 101	9/90	Listing
Retaliator	12/90	Cheat
Return of Medusa	11/91	Cheat
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock'n'Roll	7/90	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lsg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shadow Warrior	12/90	Cheat
Shiftrix	9/91	Codes
Shinobi	9/90	Cheat
Silent Service 2	1/92	Tip
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Silkworm	4/91	Cheat
Sim Ant	7/92	Cheat
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sliding Skill	1/92	Codes
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	5/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/92	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spell Bound	12/90	Codes
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starglider 2	1/91	Cheat
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider	7/90	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Styx	7/90	Cheat
Stundenglas	7/91	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars 2	7/91	Cheat
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	5/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (incl.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Take 'em in (incl.)	7/90	Tip
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Telekommando II	3/94	Lösung
Tennis Cup	7/90	Tip
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil I)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time Machine	3/91	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Tree Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican	9/90	Cheat
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
TV Sports Basketball	7/90	Tip
Twinworld	10/90	Tip
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Unreal	12/90	Cheat
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Vaxine	10/91	Cheat
Venus	10/90	Cheat/Cd.
Vixor	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warzone (incl.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild Streets	7/90	Listing
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Wonderdog	12/93	Codes
Wonga (incl.)	12/90	Tip
Wonga (incl.)	3/91	Tip
Wonga (incl.)	9/91	Cheat
Wonga (incl.)	10/91	Cheat
Wrath of the Demon	2/91	Tip
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenomorph	7/90	Karten
Xenon 2	1/92	Freezer
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrustra	5/91	Codes
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Z-Out	2/91	Cheat

DAS CD³² ALS COMPUTER

Seit gut einem halben Jahr schon ist von Commodore eine Aufrüstbox angekündigt, die das CD³² zum vollwertigen Computer machen soll – die Firma P & K Computer ist Commo nun mit so einem Gerät zuvorgekommen: Die **Rap Box 32** ist in Dunkelgrau gehalten und wird unter der Konsole plaziert; die Kommunikation erfolgt über den Expansionport des CD³². In der Box enthalten sind ein Diskettenlaufwerk und ein Steckplatz für ein Uhrenmodul, daneben wurden eine Druckerschnittstelle, ein Port für weitere Laufwerke sowie ein Anschlußstecker für RGB-Videomonitore (wie z.B. den 1084) integriert, welcher bei der Basisversion des CD³² ja fehlt. Intern finden eine AT-Bus-Festplatte der Größe 2,5" oder 3,5" sowie ein MPEG-Modul Platz, womit das Komplettgerät dann alles in allem etwa einem A1200 mit CD-ROM-Laufwerk entspricht. Tastatur und Maus sind im Preis von rund 600 Märkern allerdings nicht enthalten. Info & Bezug: **P & K Computer, Tel. 05331/69066.**

BRÜDERLICH VEREINT

Es soll ja Leute geben, die einen A1200 *und* ein CD³² besitzen – damit diese Glücklichen sich jetzt nicht auch noch ein CD 1200 zulegen müssen, um (auch) auf ihrem Compi CDs abspulen zu können, gibt's den **Communicator**. Mit diesem Gerät lassen sich Amiga-Konsole und -Computer verbinden, wodurch etwaige Kompatibilitätsprobleme der Software garantiert kein Thema mehr sind. Das Teil wird konsolenseitig rechts am Tastaturport angestöpselt, beim 1200er belegt es den seriellen Port; und schon läßt sich das CD³² fortan als CD-ROM-Laufwerk benutzen, was einen Vorteil gegenüber einem A1200 mit CD 1200 hat: Wer ein MPEG-Modul besitzt, kommt so auch in den Genuß von Full Motion Video. Leider konnten wir bis zum Redaktionsschluß kein Testgerät ergattern, weshalb wir uns auch über die Kompatibilität der Geschichte nicht auslassen können – am besten, Ihr informiert Euch direkt bei: **Eureka, Tel. 0031/46370800 (Niederlande)**

ENDLICH WINKT DER COMMANDER

Immer noch trudeln täglich Dutzende von Briefen mit der Frage nach einer aufgebohrten CD-Version von **Wing Commander** bei uns ein, dabei ist die schillernde Jagdsaison auf Kilhartis bereits seit Januar eröffnet: Sämtlichen CD³²-Geräten, die in diesem Jahr ausgeliefert wurden, liegt eine umfangreiche Demo-CD bei, auf der neben allerlei Animationen eben auch eine recht flotte AGA-Version der futuristischen Weltraum-Action enthalten ist – mit 256 Farben, mehr Sound, einer ordentlichen Steuerung und verbessertem Gameplay. Doch obwohl diese Version technisch offensichtlich problemlos auch am A1200 zu realisieren wäre (genaugenommen müßten lediglich die Files von CD auf Disk oder Festplatte kopiert werden), gibt es derzeit keine Pläne für eine Diskettenfassung. Wer den extrabunten Commander auf seinem 1200er erleben will, kann es somit höchstens einmal mit dem CD 1200 versuchen...

Das CD1200

Große Klappe, viel dahinter: das CD 1200

Bisher waren CD-Games in 32-Bit-Qualität ja Amiganern mit einem CD³² vorbehalten, jetzt ist es endlich soweit – wir konnten das brandneue CD-ROM-Laufwerk für den A1200 eingehend unter die Test-Lupe nehmen!

Die neue Scheibenschleuder ist flexibel plazierbar

INSTALLATION

Das CD 1200 gibt sich bereits auf den ersten Blick als echter Halbbruder des CD³² zu erkennen – die in Amiga-Beige gehaltene Scheibenschleuder gleicht einer halbierten Ausgabe von Commos Multimedia-Konsole. Ein Caddy, wie einst beim CDTV, ist überflüssig, man klappt einfach den Deckel auf und packt die CD ins Laufwerk. Um die Installation kommt man freilich nicht herum, sie stellt aber kein Problem dar: Der Anschluß der zum Betrieb erforderlichen CD-Kontrollplatine (die übrigens weder AT- noch SCSI-Spezifikationen entspricht) erfolgt am internen Erweiterungsport des A1200. Somit müssen Turbokarten oder sonstige interne Anbauten zwar leider außen vor bleiben, doch sind auf dem Controller SIMM-Sockel für mehr Speicher integriert, so daß sich bis zu 4 MB an 32-Bit-RAM relativ preisgünstig (ca. 90 DM pro MB) nachrüsten lassen. Ein Kabel wird hinten rechts ausgeführt und stellt so die Verbindung zum eigentlichen Laufwerk her, wodurch es gottlob viel flexibler plaziert werden kann als einst der CD-Läufer für den A500.

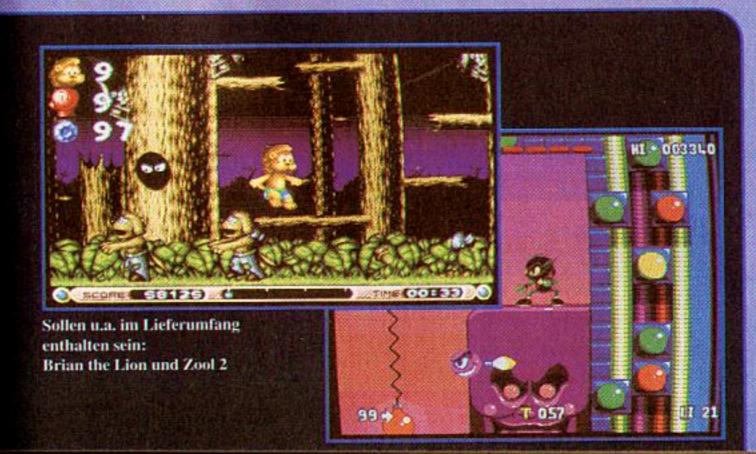
BETRIEB

Nun aber endlich zur Beantwortung der Frage, die Euch vermutlich am brennendsten interessieren dürfte: Wie kompatibel ist das CD 1200 zum CD³²? Nun, wir haben den Praxistest mit „Microcosm", „Pirates Gold" und „Disposable Hero" unternommen und konnten tatsächlich keinerlei Probleme feststellen. Jedes Game ließ sich anstandslos booten und spielen, allerdings ist aufgrund der oftmals dafür zugeschnittenen Steuerung der Nachkauf eines CD³²-Joypads anzuraten. Schwierigkeiten bei speziell auf den Grafikbeschleuniger des CD³² zugeschnittener Software sind jedoch nicht zu erwarten, da kommende Hämmer wie etwa „Alien Breed 3D" das Akiko genannte Hardwareteil auch im CD 1200 wiederfinden. Überhaupt sollte mangelndes Tempo hier kein Thema sein, denn die Datenübertragungsrate von 300 KB pro Sekunde entspricht dem momentanen Standard der Doublespeed CD-ROMer am PC.

Dank der enormen Speicherkapazität einer CD (rund 650 MB) sind Wechselorgien mit dem CD 1200 also Schnee von gestern und zusätzliche Grafik sowie Musik direkt von der CD Schnee von heute, eine MPEG-Option fehlt allerdings. Die neuen Movie-CDs bleiben deshalb vorläufig dem CD³² bzw. dem bevorstehenden CD-ROM für den A4000 vorbehalten, aber vielleicht springt hier ja bald ein Fremdhersteller in die Bresche? Davon abgesehen werden alle der ISO-Norm 9660 folgenden Schillerscheiben verarbeitet; Musik- oder Photo-CDs ebenso wie Datensammlungen mit Grafiken und Schrift-Fonts, wie sie am PC bereits weit verbreitet sind.

FAZIT

Alles in allem legt Commodore mit dem CD 1200 ein rundum gelungenes Stück Hardware vor, das den 1200er in den Genuß der Vorzüge eines CD³² bringt. Die fehlende MPEG-Option ist wegen der vorläufig ohnehin noch mangelnden Software verschmerzbar und der Preis mit 499 Mark durchaus angemessen. Zumal man dem Gerät noch allerlei Software beipacken will: Neben der Textverarbeitung „Wordworth AGA", einem passenden Printmanager und dem Malprogramm „Personal Paint" sollen spezielle CD-Versionen von „Brian the Lion", „Zool 2" und „Total Carnage" mitgeliefert werden! (rl)

Sollen u.a. im Lieferumfang enthalten sein: Brian the Lion und Zool 2

Nachdem der Amiga bereits in sämtlichen Disk-Varianten bedient wurde, gibt es die Chaosmaschine nun auch auf CD – und damit die mit Abstand chaotischste von allen!

Als Grundlage für diese Version diente die nochmals verfeinerte A1200-Fassung mit ihren 256 Farben. Zusätzlich enthalten ist z.B. ein schickes, handgemaltes Intro samt Sprachausgabe, das die Geschichte der Amok laufenden Erfindung des Barons Fortesque erzählt. Zur Bekämpfung der so entstandenen Monster wird ein menschliches oder (mit einem Digi-Söldner) gemischtes Helden-Doppel durch 16 in vier Grafikwelten eingeteilte Draufsicht-Labyrinthe gejagt.

Die Anleitung ist nun teilweise auch ins Spiel eingebaut, und das sogar in Deutsch – im Gegensatz zum Rest des Games und dem Papiermanual. Aber durch die Gegend rennen, Ballern, kleine Rätselchen knacken, Geheimgänge erkunden, in den Shops einkaufen oder Schlüssel und Extrawaffen aufsammeln kann ohnehin jeder. Zumal man die Steuerung noch etwas verbessert hat und die Paßwörter der „alten" Versionen nach wie vor gültig sind, wodurch sich die Charakterwerte der einst liebevoll aufgepeppten Helden mühelos in die Gegenwart herüberretten lassen. Erfolgreich Hand angelegt wurde auch an die Begleitmusik und -effekte: Teilweise handelt es sich um einen Remix, teilweise auch um komplett neue Tracks, die sich ungefähr so anhören, als wären Pink Floyd auf den Dancetrip gegangen.

Für Freunde der amiganisierten Schillerscheibe ist The Chaos Engine jedenfalls ganz klar ein Pflichtkauf. Ja, selbst wer die Diskfassung schon hat, sollte sich überlegen, ob er sie nicht verscherbelt und sich das feine Spiel nochmals in der verbesserten, silbernen Ausführung zulegt! (mm)

THE CHAOS ENGINE
(BITMAP BROS./RENEGADE)

TEAM-ACTION

83% „STARK"

GRAFIK	74%
ANIMATION	80%
MUSIK	91%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	85%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 79,-

CD

SPEICHERBAR DEUTSCH — PASSWÖRTER SCREENTEXT TEILW.

Das Recht des Stärkeren

Die Diskversion dieser Mischung aus herkömmlicher Lederei-Action und nackter Gewalt haben wir unter dem Titel „Crazy Sports Football" getestet – so wird auch hier wieder die offizielle deutsche Ausführung heißen.

Aber damit genug der Förmlichkeiten, das Schlachtfeld ruft: Bis zu acht Spieler übernehmen jeweils ein siebenköpfiges Barbarenteam, um sich im Einzelmatch, während einer Ligarunde oder im Rahmen eines Pokalwettbewerbes zu duellieren; fehlende Mitstreiter ersetzt der Rechner. Spielregeln im üblichen Sinn existieren dabei praktisch nicht:

Um zu gewinnen, muß man entweder mehr Tore erzielen als der Gegner oder dessen Team durch diverse Brutalitäten auf einen Spieler dezimieren. Sollte ein Unentschieden drohen, folgt eine Verlängerung ohne Ball, bei der die Barbaren so lange aufeinander eindreschen, bis die siegreiche (= überlebende) Mannschaft feststeht. Auf dem horizontal scrollenden, aus der schrägen Draufsicht präsentierten Spielfeld tummeln sich neben den Schlagetots noch ein Dutzend Bonusgegenstände für erhöhte Schnelligkeit oder Kampfkraft – als dreizehntes „Extra" rollt dort gelegentlich auch mal ein abgetrennter Kopf herum, den ein Spieler im Kampfgetümmel verloren hat...

Wer immer sein „Fair geht vor"-Shirt auf den Bolzplatz mitnimmt, hat wohl gar nicht mehr bis hierher gelesen, den verbliebenen Brutalos sei versichert, daß der Mix aus viel Action und ein bißchen Football gerade auf CD recht lecker mundet. Denn im Vergleich zur Diskversion sind die gut animierten Grafiken vielleicht noch um eine Nuance farbenprächtiger, die Padsteuerung funktioniert genauso problemlos, und die Musikbegleitung besteht neuerdings aus einem furiosen Heavy Metal-Soundtrack. (md)

BRUTAL FOOTBALL
(MILLENNIUM)

SPORT-ACTION

72% „DERB"

GRAFIK	68%
ANIMATION	68%
MUSIK	75%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	74%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 79,-

CD

SPEICHERBAR DEUTSCH — PASSWÖRTER NEIN

Langsam schießen sich die Hersteller wortwörtlich auch auf CD ein: „Overkill" war schon nicht schlecht, „Seek & Destroy" noch besser – jetzt läßt Gremlin den Laser-Leser so richtig heißlaufen!

Der Horizontalscroller um den „Wegwerfhelden" ist mit einer derart schauerlich übersetzten Anleitung geplagt, daß man dieses Faltblatt am liebsten tatsächlich wegwerfen würde. Andererseits haben Stilblüten wie „Du mußt zur nächsten Werkstatt Bewgw Deinem Pfeil und schau auf" schon einen gewissen Unterhaltungswert – was man vom im Vergleich zur ursprünglichen Version deutlich aufgepeppten Spiel selbst erst recht behaupten kann...

Okay, die bereits im Original famose Optik wartet nur ab und an mit ein paar neuen Details auf, und daß die Musik nun standesgemäß von der CD kommt und eine Handvoll zusätzlicher Sound-FX ertönt, ist schon fast eine Selbstverständlichkeit. Auch daß die Steuerung via Joypad und Stick gleichermaßen gut von der Hand geht, konnte man erwarten; die Verbesserungen im Gameplay hingegen nicht: Nahezu alle unfairen Stellen wurden entschärft und der vormals recht herbe Schwierigkeitsgrad insgesamt auf ein erträgliches Niveau gesenkt – zusammen mit dem gewohnten Erhalt der mühsam erballerten Waffen nach einem Exitus ergibt sich in der Summe jetzt eine Action-Arie der Sonderklasse!

Das zu durchfliegende Feindgebiet erstreckt sich über rund ein halbes Dutzend Welten, die den Spieler je nach Schwierigkeitsgrad mit unterschiedlichen Herausforderungen konfrontieren. Beim Flug durch die Techno-Landschaft sind das etwa kleinere Raumer, riesige Walker oder mit Tentakeln bewehrte Flugrobbis, spätere Organo-Abschnitte bieten Ekelbiester aller Klassen, und das Unterwasser-Szenario beinhaltet z.B. auch gefährliche Seebeben. Nirgends wurde an extradicken Mittel- und Endgegnern gespart, passend dazu gibt es eine vielfältige Ausstattung. Während ein Energieschirm mehrere Treffer wegsteckt, kann der Gleiter nämlich mit Sammel-Icons mit Dreiwege-Schuß, Luft-Boden-Geschossen oder Zielsuchraketen bestückt werden, die bei einem kleinen Zwischenstop an einer Station anzuflanschen sind. Dabei hängt die maximal mögliche Ausrüstung nicht zuletzt von der Motorisierung ab, man sollte das Standardtriebwerk mit der geringen Nutzlast also beizeiten auswechseln.

So ungewöhnlich dieses Waffensystem ist, so hübsch ist hier die Optik: Da spiegelt sich die Grafik auf einer animierten Wasseroberfläche wider, Glasplatten zerbersten nach Beschuß in Tausende Scherben, und beim Uzi-Endgegner sieht man die leeren MG-Hülsen in alle Richtungen davonjagen. Demgegenüber wirken manche der Angriffsformationen leider etwas altbacken, und ein umfangreiches Intro fehlt ebenso wie spektakuläre 3D-Effekte, animierte Zwischensequenzen oder ein Team-Modus. Doch selbst wenn bei der Konvertierung somit sicher noch etwas mehr möglich gewesen wäre – mehr Spielspaß bietet bislang kein Ballerknaller auf Amiga-CD! (rl)

BALLERKNALLER

85% „AUFGEMOTZT"

HIT

GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	82%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%
VARIABEL: 4STUFEN	
PREIS	DM 79,–

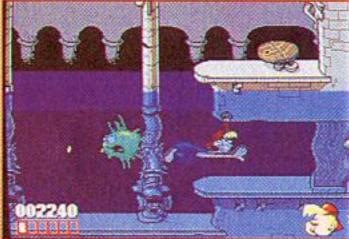
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

BUBBA 'N' STIX

Der Plattform-Knabe und sein stocksteifer Alien-Freund, das war bereits auf Diskette ein sehr originelles Team – jetzt hat Core Design das Duo auf CD verfrachtet, ohne sich dabei mit Neuerungen zu verausgaben.

Wer einen A1200 mit CD-ROM oder ein CD[32] besitzt, wird gegenüber seinen Kollegen mit Standard-Amigas nun zwar mit einem dicken Comic-Intro und CD-Musik verwöhnt, ansonsten unterscheiden sich die Versionen aber nicht. Das hat freilich auch seine Vorteile: Das launige Gameplay wird hier von einer sehr gut an Joypad bzw. Zwei-Button-Sticks angepaßten Steuerung unterstützt, dank eines zweiten Modus kommen A1200-User aber auch mit ihrem gewohnten Stick bestens klar. Ein Stick der eher ungewohnten Art ist hingegen Stix, das praktische Alien im Marschgepäck von Held Bubba. Es sieht aus wie ein ganz gewöhnlicher Stock und dient zum Vertrimmen der Gegner ebenso wie zum Ausheben von Felsblöcken, man kann damit ansonsten unerreichbare Schalter betätigen und noch so einiges mehr. All diese Einsatzmöglichkeiten lernt man zu schätzen, wenn es durch finstere Wälder, futuristische Raumschiffe oder antike Tempelstädte geht, dazwischen sind auch ein paar Schwimmübungen zu absolvieren. Allerorten begegnet man dabei witzigen Widersachern wie Vögeln oder Robotern, muß sein Geschick beim Durchqueren gefährlicher Höhlenlabyrinthe beweisen und auch mal das eine oder andere kleine Rätselknäuel entwirren. Obwohl das Spieltempo insgesamt eher gemächlich ist, herrscht an Abwechslung somit kein Mangel. Dazu kommen immer wieder tolle Grafik-Gags und ein wohldosierter Schwierigkeitsgrad, der dank unendlich vieler Continues und sechs erlaubter Feindberührungen auch Action-Novizen den Besuch höherer Abschnitte ermöglicht. Veteranen mögen sich hingegen ein wenig daran stören, daß dieses Jump & Run keine richtigen Endgegner aufbietet und die Extras sich auf ein paar fade Sammelboni beschränken. Die Optik mit dem blitzsauberen Parallax-Scrolling und den teilweise sogar animierten Hintergründen hat sich gegenüber der Disk-Version ebensowenig geändert wie die lauen Sound-FX; die Musikbegleitung hat wie gesagt deutlich zugelegt. Und auch über eine deutsche Anleitung und Codes für die fünf umfangreichen Levels dürfen sich die Besitzer der Schillerscheibe freuen.

Fazit: Eines der spielbarsten und unterhaltsamsten Hüpficals, die derzeit auf den Rillen einer Amiga-CD ihre Runden drehen! (rl)

Michi, bist du's ?

Bubba taucht was...

Stockschwerenot!

CORE DESIGNS SCHILLERNDE ZUKUNFT

Bubba'n'Stix soll keine Ausnahme bleiben, bei Core hat man auf CD noch viel vor. So lauert mit „Skeleton Krew" bereits höchst vielversprechende Action in den Startlöchern, außerdem darf man auf Konvertierungen der spektakulären Mega-CD-Knallereien „Thunderhawk" und „Soulstar" hoffen – beide Games setzten auf der technisch schwächeren Sega-Konsole Maßstäbe, wenn es um rasantes Gameplay mit schneller 3D-Grafik geht!

Hoffentlich bald auf Amiga-CD: Thunderhawk und Soulstar

BUBBA'N' STIX
(CORE DESIGN)
JUMP & RUN

78% „ORIGINELL"

GRAFIK	72%
ANIMATION	88%
MUSIK	79%
SOUND-FX	57%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,–

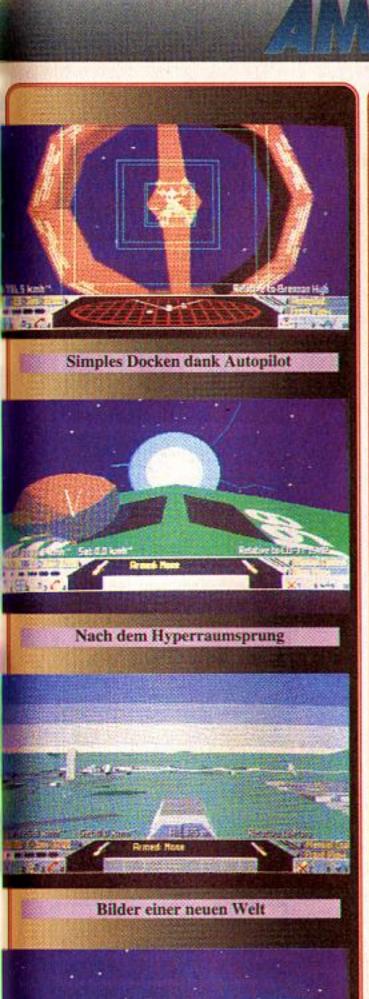
CD

SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Simples Docken dank Autopilot

Nach dem Hyperraumsprung

Bilder einer neuen Welt

Ein schnittiger Flitzer, was?

Laßt uns raten – das sind Daten!

Seit einem halben Jahr erforscht David Brabens neuer Sternenhändler nun schon die Grenzen des bewohnten und unbewohnten Disk-Universums – jetzt hat Gametek den Hyperraumsprung in die CD-Galaxis gewagt!

Großartige Neuerungen hat man dieser Version zwar nicht spendiert, doch werden gerade die Jünger des CD³² glücklich sein, mal etwas Komplexeres als die üblichen Plattformen am Monitor zu sehen: Wie gehabt startet man mit 100 Credits in der Tasche und einem mager ausgerüsteten Raumschiff unter dem Hintern von einem hinterwäldlerischen Planeten, kauft Waren billig ein und verscheuert sie möglichst teuer, um sich irgendwann bessere Waffen, mehr Equipment oder gar einen größeren Frachter leisten zu können.

Ein Autopilot, der insbesondere beim schwierigen Landen bzw. Andocken gute Dienste leistet, gehört stets zum Lieferumfang; in den furiosen Kampfsequenzen (gegen Piraten oder Kopfgeldjäger) muß man seinen Polygon-Kahn jedoch meist eigenhändig durch das 3D-All steuern. Dabei wäre zu beachten, daß teure Superraumer zwar Unmengen Platz für Schutzschirme, Megawummen und Laderäume bieten, jedoch etwa so agil wie Perry Rhodan mit Rheuma sind. Wer hier also sein Leben nicht als Pfennigfuchser fristen will, sondern lieber selbst die Totenkopf-Flagge hißt, nach Bodenschätzen fahndet, interstellare Taxidienste übernimmt oder (soweit genügend Abschüsse und damit ein hoher Pilotenrang vorliegen) heikle Aufträge für Mafia und Militär erledigt, sollte sich das jeweils passende Schiff besorgen. Das Betätigungsfeld ist jedenfalls groß, denn abgesehen vom irdischen Sonnensystem sind nicht nur die Sterne unserer näheren Umgebung (beinahe) maßstabsgerecht ins Elite-Universum eingebaut, sondern noch Tausende weiterer Welten, Monde und Orbitalstationen. Deren Grafik unterscheidet sich kaum von der Diskettenversion, doch darf man sich nun über flotte Gegner selbst auf höchster Detailstufe freuen. Auch die lästige Codeabfrage ist passé, dafür gibt's vorerst ausschließlich englische Screentexte. Die Sternenkarte läßt sich leider nur noch über eine Tastatur scrollen, aber man kann sich damit behelfen, randwärts gelegene Sonnen anzuklicken, welche der Screen dann automatisch zentriert. Den meisten Verdruß verursachen jedoch die Saveslände, denn mit einem einzigen ist der Batteriepuffer des CD³² bereits gefüllt – wer also mal etwas anderes zockt, darf nicht abspeichern, wenn er Wert auf seine Elite-Karriere legt!

Na ja, immerhin ist bereits eine Disk-Option für künftige externe Laufwerke eingebaut, und wer mit dem Pad nicht klarkommt, darf es mit der handlicheren Maus versuchen. Darüber hinaus ist der originale Frontier-Soundtrack (diverse klassische Musikstücke einschließlich des berühmten Strauß-Walzers) mitsamt den netten FX vorhanden, was Elite II auch auf CD zu dem macht, was es auf Diskette schon war: ein waschechter Joker-Hit. (jn)

ELITE II – FRONTIER
(GAMETEK/KONAMI)
SPACE-SIMULATION

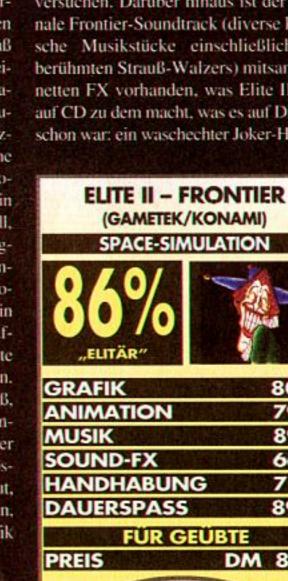
86% „ELITÄR"

GRAFIK	80%
ANIMATION	79%
MUSIK	89%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	89%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 89,–

CD

SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Klar sollen die Hersteller ihre neuen Versilberungen älterer Games optisch und akustisch aufbohren – bloß so wie Supervision mit diesem Jump & Run sollen sie es halt gerade nicht machen!

Platte Plattform-Kost

Anno Disk war das Plattform-Geflügel hübsch anzusehen und ordentlich spielbar, wenn auch trotz des optionalen Splitscreens für zwei Ninja-Enten nicht gerade eine Offenbarung in Sachen Gameplay. Bei dieser Schillerscheibe ärgert man sich hingegen über diverse Zwischen-, Vor- und Abspänne, die nicht nur häßlich sind, sondern mangels Abbruchmöglichkeit auch für schier endlose Wartezeiten sorgen.

Die anschließende Freude über eine variable Steuerung, die mit Stick *und* Pad gut klarkommt, währt ebenfalls nicht lange, denn wo einst ein simpler erster Level den lockeren Einstieg gewährleistete, ist neuerdings eine frustrierend schwere Speedsequenz zu meistern. Danach pendelt sich der Schwierigkeitsgrad zwar auf mittlerem Niveau ein, unfaire Attacken der knuddeligen Schnecken oder Stachelfische sind dennoch nicht selten. Niedermähen läßt sich das Gesocks per Langschwert und teils auch mittels Kopfsprung, weitere Erleichterung verschaffen Sammelboni wie Schutzschilde oder Extraleben. Ansonsten sind im überwiegend einfallslosen Spielablauf (Diamanten sammeln...) bloß noch das Zeitlimit und die versteckten Bonusräume erwähnenswert.

Immerhin klappt das Parallax-Scrolling soft und sauber, im Vergleich zur ursprünglichen A1200-Version kann die CD mit mehr Animationen aufwarten, und recht bunt ging's in den Techno-, Höhlen- und Unterwasser-Szenarien ja schon immer zu. Dafür paßt die neue Musikbegleitung meist nicht zum Geschehen, was zusammen mit den erwähnten Mängeln im Gamedesign zwangsläufig zur Abwertung führen mußte. (rl)

GLOBAL EFFECT

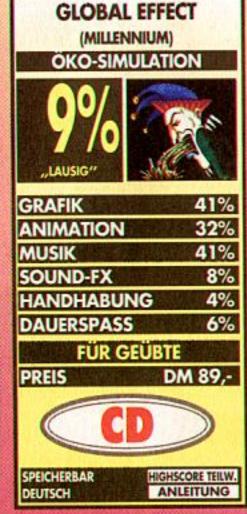
Vor zwei Jahren veröffentlichte Millennium eine Öko-Simulation, die dank ihres komplexen Gameplays und vielfältiger Szenarien einen Achtungserfolg verbuchen konnte – die neue CD-Version ist dagegen eher Sondermüll!

Durch einen vermeintlich kleinen Schnitzer wurde nämlich der gesamte Sinn und Witz zunichte gemacht: Es lassen sich keine Spielstände abspeichern! Das entsprechende Icon der Diskversionen fehlt, wer also mal ein Päuschen einlegen will, darf anschließend wieder von vorne anfangen, und nur in einigen Szenarien werden zumindest die Highscores gerettet. Damit nicht genug, denn während die Menüs in vertretbarem Englisch beschriftet sind, kommt die wichtige Nachrichtenzeile in reinstem Französisch daher. Und selbst wer diese Einschränkungen in Kauf nimmt, wird bestraft, quittierten unsere beiden Testexemplare den Klick auf das Info-Icon doch verläßlich mit einem Systemabsturz.

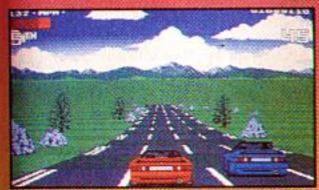
Interessiert es unter diesen Umständen überhaupt noch jemanden, worum es hier geht? Okay, der Vollständigkeit halber: Stampfe à la „Sim City" Häuser aus dem Boden, versorge sie mit Strom, Wasser, Kanalisation etc., und achte vor allem darauf, daß mit fortschreitender Zivilisation die Ökologie Deiner Welt nicht aus dem Ruder läuft. Das Ganze ist wie gesagt in allerlei Szenarien mit diversen Problemschwerpunkten (Eiszeit, Umweltverpestung usw.) allein oder gegen einen Digi-Gegner spielbar. Mausi funktioniert prima, das Pad ist etwas gewöhnungsbedürftig, und der Sound wäre mit einer erträglichen Titel- und Begleitmelodie samt drei oder vier FX-Piepsern unter ferner liefen einzuordnen.

Hier lohnt das Bausparen nicht!

Fazit: Es ist schon erstaunlich, wie sich mit wenigen Kniffen ein ordentliches Spiel völlig ruinieren läßt... (jn)

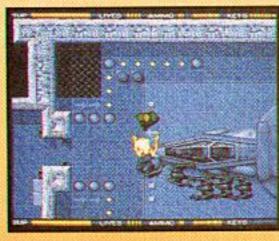
1:1 EINS ZU EINS

Hier noch einige Kurztests von aktuellen CD-Konvertierungen, denen man bei der Versilberung keine Neuheiten spendiert hat – und solchen, denen der Umstieg auf das neue Medium schlecht bekommen ist…

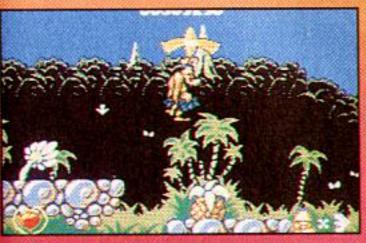
LOTUS TRILOGY

Dieser Silberling wäre eigentlich ein Fall für das nächste Compilation-Special, denn im Grunde hat Gremlin nichts weiter getan, als die drei klassischen Lotus-Rasereien gemeinsam auf eine CD zu packen. Mehr Grafik gibt's nicht und CD-Musik nur sporadisch, wobei man dann während des Rennens auf Sound-FX verzichten muß und so weder Startsignale noch Sprachausgabe hört. Schlimmer noch, die Steuerung wurde an den sechs Buttons des CD³²-Joypads vorbeiprogrammiert, und statt eines Auswahlmenüs erblickt man nach Einlegen der Scheibe oft nur einen schwarzen Screen. Alles in allem eine schludrige Umsetzung, die lediglich durch die alten Tugenden der Spiele (schnelle 3D-Grafik, Splitscreen-Modi, Streckenbaukasten, flottes Gameplay) überzeugt, womit sich die ehemaligen Hits nun mit **70 Prozent** begnügen müssen.

PROJECT X & F17 CHALLENCE

Dieser Doppelpack aus dem Hause der renommierten Actionspezialisten von Team 17 wurde ebenfalls nicht mit verbesserter Präsentation oder sonstigen Extrafeatures geadelt, doch immerhin hat man die einst nervigen Ladepausen auf ein Minimum reduziert und die Steuerung an das Joypad angepaßt. Im Ergebnis spielt sich die nicht sonderlich abwechslungsreiche, aber ganz nette und mit zahlreichen Extrawaffen ausgestattete Horizontal-Knallerei „Project X" nun einen Tick besser als die Diskversion, während die langweilige Formel-1-Raserei „F 17 Challenge" trotz flotter 3D-Optik noch immer nicht überzeugt. Zumindest für Ballerfreaks ist die Scheibe somit eine Überlegung wert, trotz der mageren **69 Prozent**.

ALIENBREED SPECIAL EDITION & QUAK

Der zweite CD-Sampler von Team 17 weiß da schon besser zu gefallen, zumal die betagte Labyrinth-Action der „Special Edition" nach wie vor spannendes Gameplay für bis zu zwei Alien-Jäger garantiert – wenn in den Extrahaltigen Futuro-Irrgärten die Laser sprechen, stimmt der Spielspaß auch ohne neue Gimmicks. Und beim ehemaligen Budgetprodukt „Quak" handelt es sich um ein unauffälliges, aber enorm spielbares Jump & Run mit bunter Knuddelgrafik, das gleichfalls für Laune sorgt. Bei beiden Spielen wurden die Ladepausen verkürzt und die Steuerung optimiert, die Optik wirkt hingegen mittlerweile schon etwas angestaubt. Es wäre also mehr drin gewesen, doch für **73 Prozent** reicht's auch so noch.

CHUCK ROCK

Core Designs hüpfender Neandertaler hat gleichfalls schon einige Jährchen am feisten Wanst, dennoch hat man auch ihm kosmetische Retuschen für den Ausflug in die CD-Steinzeit verwehrt – lediglich die Handhabung wurde auf zwei Buttons umgestellt. Trotzdem macht die Wanderschaft durch parallax scrollende Dschungel, Höhlen und Gewässer nach wie vor Laune: Es gilt, putzige Flugsaurier, Urzeit-Enten und allerlei große wie kleine Dinos per Bauchschwung zur Seite zu rammen, diverse Extras für frische Energie oder Zusatzleben aufzusammeln und sich an zahllosen Gags zu erfreuen. Das alte, aber immer noch überzeugende Gameplay ist uns **77 Prozent** wert. (rl)

KOMPLETTÜBERSICHT: SPIELE AUF AMIGA-CD

BEREITS ERHÄLTLICH

Titel	Hersteller
Alfred Chicken	Mindscape
Amiga American Football	Plattsoft/CBM
Arabian Nights	Krisalis
Brutal Football	Millennium
Bubba'n'Stix	Core Design
Castles II	Interplay
Chambers of Shaolin	Grandslam
Chaos Engine	Renegade
Chuck Rock	Core Design
D/Generation	Mindscape
Dangerous Streets	Microvalue Flair
Deep Core	I.C.E.
Defender of the Crown II	Sachs/CBM
Dennis	Ocean
Diggers	Millennium
Disposable Hero	Gremlin
Donk	Supervision
Elite 2	Gametek
Fire Force	I.C.E.
Games-1	Multimedia Machine
Games-2	Multimedia Machine
Games & Goodies	Multimedia Machine
Global Effect	Millennium
Groliers Encyclopeadia	Xiyhias/CBM
Guiness II	New Media/CBM
Gunship 2000	Microprose
Insight Technologies	Optonica/CBM
International Karate Plus	System 3
James Pond 2	Millennium
John Barnes European Football	Krisalis
Labyrinth	Electronic Arts
Liberation – Captive 2	Mindscape
Liverpool Football	Grandslam
Lotus Turbo Trilogy	Gremlin
Mean Arenas	I.C.E.
Microcosm	Psygnosis
Morph	Millennium
Nick Faldo's Golf	Grandslam
Nigel Mansell	Gremlin
Oscar	Flair
Overkill	Mindscape
Pinball Fantasies	21st Century
Pirates Gold	MicroProse
Prey	Almathera
Seek & Destroy	Mindscape
Sensible Soccer	Renegade
Seven Gates of Jambala	Grandslam
Sleepwalker	Ocean
Summer Olympix	Flair
Super Putty	System 3
Total Carnage	I.C.E.
Trivial Pursuit	Domark
Trolls	Flair
Video Creator	Almathera
Wing Commander	Origin
Whale's Voyage	Neo
Zool	Gremlin

DEMNÄCHST ERHÄLTLICH

Titel	Hersteller
Banshee	Core Design
Battlechess	Interplay
Beavers	Grandslam
Beneath a Steel Sky	Virgin
Brian the Lion	Psygnosis
Bubble & Squeek	Audiogenic
Cannonfodder	Virgin
Captain Dynamo	Codemasters
C.J. Elephant Antics	Codemasters
Dark Seed	Cyberdreams
Der Clou	Neo
Dizzy Prince of Yolkfolk	Codemasters
Elfmania	Renegade
Exile	Audiogenic
Fire & Ice	Renegade
Flimbo's Quest	System 3
Fury of the Furries	Mindscape
Fuzzball	System 3
Herewith the Clues	Domark
Humans	Gametek
Impossible Mission 2025	MicroProse
James Pond 3	Millennium
Legacy of Sorasil	Gremlin
Lemmings CD²	Psygnosis
Lost Vikings	Interplay
Magicland Dizzy	Codemasters
Manchester United	Krisalis
Megarace	Mindscape
Myth	System 3
Naughty Ones	Interactivision
Ninja III	System 3
No Second Prize	Thalion
Out to Lunch	Mindscape
Paradox	Flair
Pinkie	Millennium
Premiere	Core Design
Putty Squad	System 3
Raiden	U.S. Gold
Rise of the Robots	Mirage
Ruff 'n' Tumble	Renegade
Ryder Cup	Ocean
Sabre Team	Krisalis
Second Samurai	Psygnosis
Sierra Soccer	Dynamix
Skeleton Krew	Core Design
Skidmarks	Acid Software
Soccer Kid	Krisalis
Soccer Superstars	Flair
Speedball 2	Renegade
Super Methane Brothers	Apache
Super Stardust	Bloodhouse
Surf Ninjas	Flair
T.F.X.	Ocean
The Lost Vikings	Interplay
Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts
Top Gear 2	Gremlin
Tracksuit Manager '94	Alternative Software
Ultimate Body Blows	Team 17
Universe	Core Design
Uridium II	Renegade
Wild Cup Soccer	Millennium
World Cup U.S.A. '94	U.S. Gold
Zool 2	Gremlin

Der Silberfisch: James Pond 3

Rast grundsätzlich nur auf Schillerscheibe: Megarace

Disney Land auf CD: Theme Park

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

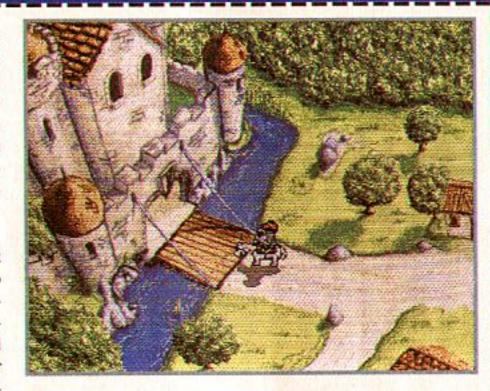
1869 für A1200	**3/93**	**Simulation**	**86%**
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69 %
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66 %
Action 5	12/92	Compilation	schwach
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%
Air Support	11/92	Action	68 %
Air Warrior	10/92	Simulation	13 %
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%
Alien 3	3/93	Action	72 %
Alien Breed	1/93	Action	80%
Alien Breed II	12/93	Action	72%
Ambermoon	**11/93**	**Abenteuer**	**85%**
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68 %
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel
Anstoss für A 1200	**12/93**	**Sport**	**91%**
Aquatic Games	11/92	Sport	81 %
Arabian Nights	**5/93**	**Action**	**86%**
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	83 %
Arcade Pool für A500	3/94	Simulation	60%
Arcade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%
Archer Maclean's Pool	11/92	Simulation	83 %
Arena 2000	10/92	Strategie	62 %
Arnie 2	11/93	Action	38%
Assassin	12/92	Action	80%
Assassin Special Edition	**2/94**	**Action**	**85%**
A-Train	2/93	Simulation	77 %
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79 %
AV-8B Harrier Assault	2/93	Simulation	52 %
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70 %
Ballistic Diplomacy	9/93	Strategie	61%
Bard's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	82 %
Bargon Attack	11/92	Abenteuer	78 %
Battle Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	[illegible]
Battleship CD-I	3/93	Strategie	[illegible]
B.C. Kid	**10/92**	**Geschicklichkeit**	**85 %**
Beast III	**10/92**	**Action**	**86 %**
Beastlord	12/93	Abenteuer	56%
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62 %
Beneath a Steel Sky	**3/94**	**Abenteuer**	**87%**
Benny Beetle	11/92	Geschicklichkeit	45 %
Best of the Best	2/93	Sport	72 %
Big 100	2/93	Compilation	mittel
Big Box 2	12/92	Compilation	gut
Bignose the Caveman	1/93	Geschicklichkeit	34%
Big Sea	4/94	Simulation	65%
Bill's Tomato Game	12/92	Geschicklichkeit	82%
Bitmap Brothers Comp Vol. 2	2/93	Compilation	super
Blastar	10/93	Action	57%
Blob	10/93	Geschicklichkeit	57%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%
Body Blows Update	7/93	Sport	84 %
Body Blows Galactic	12/93	Sport	83%
Body Blows Galactic für A 1200	12/93	Sport	84%
Brain Challenge	9/93	Brettspielumsetzung	60%
Brian The Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%
Brer Rabbit and the Wonderful Tar Baby CD-I	3/93	Verschiedenes	für Kinder
Bouncing Bill	2/93	Geschicklichkeit	17 %
Bubba'n'Stix	2/94	Geschicklichkeit	78%
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Geschicklichkeit	41 %
Bundesl. Man. Prof. Update	**1/93**	**Strategie**	**89%**
Bundesliga Man. Prof. Turnierdisk	12/92	Data-Disk	
Bunny Bricks	1/93	Geschicklichkeit	12%
Burning Rubber	2/94	Sport	73%
Burntime	**10/93**	**Abenteuer**	**86%**
Burntime für A1200	**1/94**	**Abenteuer**	**86 %**
Bushbuck	10/92	Verschiedenes	46 %
Caesar	12/92	Strategie	65%
California Games II	10/92	Sport	68 %
Campaign	12/92	Simulation	67%
Campaign II	1/94	Simulation	67 %
Cannonfodder	**12/93**	**Strategie**	**85%**
Carnage	3/93	Sport	29 %
Castles II für CD32	2/94	Strategie	62%
Captain Dynamo	11/92	Geschicklichkeit	57 %
Cartoon Collection	10/92	Compilation	schwach
Chambers of Shaolin für CD32	3/94	Sport	42%
Championship Manager '93	9/93	Sport	28%
Championship Manager Italia	2/94	Sport	28%
Christoph Kolumbus	2/94	Simulation	80%
Clystron	10/93	Action	19%
Cohort II	5/93	Strategie	28 %
Combat Air Patrol	5/93	Simulation	69 %
Combat Classics	12/92	Compilation	gut
Combat Classics 2	2/94	Compilation	super
Conflict: Korea	10/92	Strategie	17%
Conquistador Scenario Generator	11/92	Strategie	Zusatzdisk
Cool Spot	2/94	Geschicklichkeit	81%
Cool World	1/93	Action	38%
Cosmic Spacehead	1/94	Verschiedenes	45 %
Creatures	3/93	Geschicklichkeit	70 %
Creepers	7/93	Strategie	73 %
Crazy Sports Football	12/93	Sport	71%
Crazy Sue 2	10/92	Geschicklichkeit	60 %
Crystal Kingdom Dizzy	3/93	Geschicklichkeit	47 %
Curse of Enchantia	12/92	Abenteuer	69%
Cyberblast	10/92	Action	36 %
Cyberpunks	12/93	Action	44%
Cytron	12/92	Action	64%
Dalek Attack	1/93	Action	58%
Dangerous Streets	4/94	Action	32%
Dangerous Streets für CD32	2/94	Action	44%
Darkmere	4/94	Abenteuer	80%
Dark Queen of Krynn	10/92	Abenteuer	59 %
Dark Seed	1/93	Abenteuer	79%
Das schmutzige Erbe	7/93	Abenteuer	61 %
D-Day	1/93	Simulation	63%
Deep Core	12/93	Action	57%
Deep Core für CD32	1/94	Action	50 %
D/Generation für A1200	2/94	Verschiedenes	77%
Delivery Agent	9/93	Simulation	66%
Demon Blue	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Dennis für A500	2/94	Geschicklichkeit	66%
Dennis für A1200	2/94	Geschicklichkeit	68%
Dennis für CD32	3/94	Action	70%
Der Clou! für A500	**4/94**	**Strategie**	**85%**
Der Clou! für A1200	**4/94**	**Strategie**	**86%**
Der Allzweck-Koffer	9/93	Mixtur	mittel
Der Fun-Koffer	9/93	Mixtur	gut
Der Hit-Koffer	9/93	Mixtur	super
Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%
Desert Strike	**5/93**	**Action**	**85%**
D/Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%
Dick Tracy The Crime-Solving Adventure	10/92	Abenteuer	39 %
Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%
Die Siedler	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	1,5%
Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%
Diggers für A 1200	12/93	Verschiedenes	70%
Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54 %
Disposable Hero	1/94	Action	81 %
Dithell in Space	3/94	Action	34%
Dizzy - Prince of the Yolkfolk	11/92	Geschicklichkeit	59 %
Dizzy's Excellent Adv.	10/92	Compilation	mittel
Dogfight	11/93	Simulation	79%
Dojo Dan	10/92	Action	53 %
Dominium	12/92	Strategie	52%
Donk	11/93	Action	70%
Doodlebug	12/92	Geschicklichkeit	65%
Doofus	1/94	Geschicklichkeit	69 %
Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42%
Dreadnoughts	3/93	Strategie	24 %
Dreamland	2/94	Compilation	gut
Dream Team	2/93	Compilation	mittel
Dune II	5/93	Strategie	80 %
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	2/93	Compilation	gut
Dungeons of Avalon II	11/92	Abenteuer	70 %
Dynatech	10/92	Simulation	60 %
Dynatech für A 1200	12/93	Simulation	64 %
Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48 %
Eggsterminator	3/94	Action	10%
Eishockey Manager	**5/93**	**Sport**	**91%**
Elfmania	**4/94**	**Action**	**85%**
Elite 2 - Frontier	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Elysium	10/93	Strategie	69 %
Erben des Throns	1/93	Strategie	61%
Ernte der Sonne CD-I	3/93	Verschiedenes	[illegible]
Euro-Soccer	2/93	Sport	52 %
Espace from Cybercity CD-I	3/93	Action	[illegible]
Espana - The Games 92	10/92	Sport	41 %
E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
European Champ.Ship 92	10/92	Sport	55 %
Excellent Games	2/94	Compilation	super
F1	1/94	Sport	68 %
F-117 A Stealth Fighter 2.0	**12/93**	**Simulation**	**85%**
F17 Challenge	10/93	Sport	57%
Falcon Collection	2/93	Compilation	super
Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%
Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Fantastic World	12/92	Compilation	super
Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut
Fatman	2/94	Geschicklichkeit	63%
Fatman für A1200	3/94	Action	60%
Fighter Duel	1/93	Simulation	39%
Fill 'Em	9/93	Strategie	66%
Fireforce	12/92	Action	30%
Fireforce für CD32	3/94	Action	27%
Firehawk	7/93	Action	36 %
Firestone Country Club	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Flashback	**1/93**	**Abenteuer**	**86%**
Flies - Attack on Earth	2/93	Abenteuer	68 %
Fly Harder	3/93	Action	34 %
Formula 1 Grand Prix	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45 %
Fury of the Furries	2/94	Strategie	71%
Game Machine	9/93	Compilation	mittel
Gobforce	3/93	Action	70 %
Gear Works	10/93	Strategie	52%
Gem'Z	11/92	Action	78 %
Genesia	1/94	Simulation	76 %
Global Chaos	11/92	Verschiedenes	15 %
Global Gladiators	9/93	Action	63%
Globdule	1/94	Geschicklichkeit	72 %
Goal	**7/93**	**Sport**	**87 %**
Goblins 2	1/93	Strategie	72%
Goblins 3	1/94	Abenteuer	74 %
Golden Oldies Jukebox CD-I	3/93	Verschiedenes	für Oldies
Goliath	11/92	Strategie	39 %
Grandslam Classics	2/94	Compilation	mittel
Grandslam Collection	12/92	Compilation	schwach
Gunship 2000	**1/93**	**Simulation**	**85%**
Gunship 2000 für A1200	**4/94**	**Simulation**	**85%**
Hannibal	7/93	Strategie	78 %
Head to Head	10/92	Compilation	gut
Hell Run	12/92	Geschicklichkeit	29 %
Hexuma	10/92	Abenteuer	82 %
Hired Guns	11/93	Abenteuer	72 %
Historyline	**11/92**	**Strategie**	**86 %**
Huckleberry Hound	12/93	Geschicklichkeit	22%
Hyperion	2/94	Action	52 %
Imogens	2/94	Strategie	48 %
Indiana Jones IV	**1/93**	**Abenteuer**	**91%**
Indy IV - The Actiongame	1/93	Action	58 %
Innocent until Caught	3/94	Abenteuer	72%
International Karate für CD32	4/94	Sport	70%
International Rugby Challenge	5/93	Sport	54 %
International Truck Racing	3/93	Sport	27 %
Int. Open Golf Champ.	10/93	Sport	39 %
Ishar 2	9/93	Abenteuer	72 %
Ishar für A1200	7/93	Abenteuer	69 %
Ishar 2 für A 1200	12/93	Abenteuer	75 %
Jack the Ripper	10/93	Verschiedenes	71 %
J. Pond 2 für A 1200	9/93	Geschicklichkeit	72 %
J. Pond 2 Robocod f. CD 32	10/93	Geschicklichkeit	78 %
Jet Strike	1/94	Action	19 %
Joe & Mac: Caveman Ninja	1/93	Action	70 %
John Barnes European Football für CD32	1/94	Sport	51 %
Jonathan	**2/93**	**Abenteuer**	**88 %**
Jurassic Park für A1200	1/94	Action	65 %
KGB	12/92	Abenteuer	81 %
Kids Rule O.K.	2/94	Compilation	schwach
Kingmaker	2/94	Strategie	17 %
Kiro's Quest	11/92	Strategie	71 %
Kleinbild-Fotografie CD-I	3/93	Verschiedenes	[illegible]
Krusty's Fun House	3/93	Geschicklichkeit	70 %
Labyrinth of Time für CD32	2/94	Abenteuer	58%
Lamborghini	3/94	Sport	68%
Leeds United Champions	12/92	Sport	46%
Legend of Kyrandia	12/92	Abenteuer	77%
Legends of Valour	1/93	Abenteuer	80%
Lemmings 2	**3/93**	**Strategie**	**91 %**
Lemmings für CD32	**2/94**	**Strategie**	**88%**
Lemmings X-Mas Pack	2/93	Compilation	super
Lethal Weapon	1/93	Action	74%
Liberation	4/94	Abenteuer	65%
Liberation für CD32	1/94	Abenteuer	64 %
Lineker Collection	10/92	Compilation	mittel
Lionheart	**1/93**	**Action**	**88%**
Liverpool	10/92	Sport	50 %
Lothar Matthäus	**9/93**	**Sport**	**87%**
Lotus 3	**10/92**	**Sport**	**85%**
Lords of Time	12/92	Abenteuer	45%
Mad TV	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Maelstrom	7/93	Strategie	70 %
Magic Ball	11/92	Simulation	37 %
Magic Boy	12/93	Geschicklichkeit	65%
Marblelous	5/93	Geschicklichkeit	66 %
Mario is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%
Match of the Day	10/92	Sport	66 %
McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68%
Mean Arenas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%
Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach
Mega Motion	2/94	Strategie	62 %
Mixed Collection	9/93	Mixtur	mittel
Mega Mix	2/93	Compilation	mittel
Mega Sports	10/92	Compilation	super
Megatraveller 2	12/92	Abenteuer	58%
Metal Law	12/93	Action	68%
Metallic Power	2/93	Compilation	mittel
Mickey's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37 %
Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37 %
Microcosm für CD32	3/94	Action	66%
Micro Machines	10/93	Sport	81%
Missiles over Xerion	3/94	Action	62%
Monopoly	9/93	Brettspielumsetzung	61%
Moon City	4/94	Strategie	45%
Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%
Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	78%
Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	88%
Mortal Kombat	1/94	Sport	79 %
Motörhead	12/92	Action	65%
Mr. Nutz	**1/94**	**Geschicklichkeit**	**85 %**
Music Maker/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Musicolor CDTV	3/93	Verschiedenes	brauchbar
Napoleonis	9/93	Compilation	schwach
Naughty Ones	3/94	Action	70%
Nick Faldo's Champ. f. CD32	4/94	Sport	80%
Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	77 %
Nicky 2	9/93	Action	68%
Nicky Boom	11/92	Action	64 %
Nigel Mansell	1/93	Sport	66%
Nigel Mansell's W.C. f.A 1200	5/93	Sport	70 %
Nigel Mansell's W.C. für CD32	1/94	Sport	70 %
Nippon Safes Inc.	10/93	Abenteuer	55%
No Greater Glory	12/92	Strategie	62%
No Second Prize	11/92	Sport	81 %
Now that's what I call Games 1	2/94	Compilation	mittel
Now that's what I call Games 2	2/94	Compilation	mittel
Nova 9	10/92	Action	68 %
Odyssee	9/93	Abenteuer	46%
Omar Sharif's Bridge	10/92	Strategie	39 %
One Step Beyond	10/93	Strategie	69%
Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%
Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Overdrive	11/93	Sport	73%
Overkill	11/93	Action	66%
Overkill für CD32	12/93	Action	72%
Oxyd	12/92	Verschiedenes	70%
Paladin	11/92	Abenteuer	46 %
Palm Springs Open CD-I	3/93	Sport	[illegible]
Parasol Stars	10/92	Geschicklichkeit	61 %
Penthouse Hot Numbers Deluxe f. A500	2/94	Strategie	21%
Penthouse Hot Numbers Deluxe f. A1200	2/94	Strategie	30%
Perihelion	3/94	Abenteuer	72%
Pinball Fantasies	11/92	Simulation	83 %
Pinball Fantasies für CD32	12/93	Simulation	83%
Pinball Fantasies für A1200	1/94	Simulation	84 %
Piracy on the High Seas	2/93	Abenteuer	53 %
Pirates Gold für CD32	**2/94**	**Abenteuer**	**85%**
Pizza Connection	**2/94**	**Simulation**	**88%**
Populous II Data Disk	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Populous II Plus	2/93	Compilation	gut
Prehistorik/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Premiere	10/92	Action	78 %
Premier Division	1/94	Sport	17 %
Premier Manager	3/93	Sport	72 %
Premier Manager 2	11/93	Sport	65%
Prey - An Alien Encounter f. CD32	3/94	Verschiedenes	37%
Prime Mover	11/93	Sport	41%
Puggsy	3/94	Action	82%
Putty	11/92	Geschicklichkeit	81 %
Qwak	11/93	Geschicklichkeit	77%
Rampart	12/92	Strategie	72%
Reach out for Gold	11/92	Sport	75 %
Reach for the Skies	7/93	Simulation	60 %
Reach for the Skies	12/92	Simulation	56%
Rebellion	11/92	Action	22 %
Red Zone	10/92	Simulation	78 %
Reflexity	1/93	Simulation	62%
Reunion	**3/94**	**Simulation**	**85%**
Road Rash	12/92	Sport	64%
Robosport	12/92	Strategie	62%
Rome A.D. 92	11/92	Abenteuer	71 %
Rules of Engagement	12/93	Strategie	58%
Sabre Team	10/92	Strategie	71 %
Sandy's Zirkus Abenteuer CD-I	3/93	Verschiedenes	[illegible]
Santa's Xmas Caper	2/93	Geschicklichkeit	46 %
Scenery Collection G.B.	10/92	Compilation	mittel
Second Samurai	2/94	Action	73%
Second Samurai für A1200	4/94	Action	71%
Seek & Destroy	2/94	Action	69%
Seek & Destroy für CD32	3/94	Action	74%
Sensible Soccer 92/93	1/93	Sport	83%
Sensible Soccer für CD32	12/93	Sport	81%
Sexy Droids	10/92	Strategie	30 %
Shuttle	11/92	Simulation	32 %
Sim Ant	**4/92**	**Simulation**	**85 %**
Sim City für CD32	2/94	Simulation	79%
Sim Earth	10/92	Simulation	81 %
Sim Life	10/93	Simulation	46%
Sim Life für A1200	10/93	Simulation	74%
Simon the Sorcerer	**1/94**	**Abenteuer**	**85 %**
Simon the Sorcerer für A1200	**2/94**	**Abenteuer**	**86%**
Sink or Swim	5/93	Action	74 %
Skidmarks	2/94	Sport	80%
Slackskin & Flint	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74 %
Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Soccer Pinball	10/92	Simulation	51 %
Software Manager	**2/94**	**Simulation**	**86%**
Soccer Kid	**10/93**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Kid für A1200	**1/94**	**Geschicklichkeit**	**85 %**
Solius	11/93	Geschicklichkeit	58%
Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%
Space Legends	9/93	Mixtur	super
Special Edition	2/94	Compilation	super
Speed Pack	12/92	Compilation	mittel
Spelling Fair	1/93	Verschiedenes	18%
Spielhölle Pro	7/93	Simulation	9 %
Sports Collection	12/92	Compilation	gut
Sports Master	2/93	Compilation	gut
Sports Pack	12/92	Compilation	mittel
Sports Top Ten	9/93	Compilation	gut
Stardust	1/94	Action	80 %
Starlord	5/93	Action	52 %
Star Pack	12/92	Compilation	gut
Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
Stratagem	1/94	Strategie	46 %
Stratagem für A1200	1/94	Strategie	55 %
Strategy Masters	12/92	Compilation	gut
Streetfighter II	2/93	Action	80 %
Sturmtruppen	11/92	Action	44 %
S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
Suburban Commando	1/94	Action	21 %
Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31 %
Summer Olympix für CD32	4/94	Sport	69%
Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
Super Cauldron	1/93	Action	78%
Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75 %
Super Putty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
Swibble-Dibble	3/93	Geschicklichkeit	52 %
Syndicate	9/93	Strategie	79%
T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65 %
Tautrix	9/93	Strategie	39%
Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tearaway Thomas	12/92	Geschicklichkeit	74%
Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
The Blues Brothers Jukebox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%
The Cartoons	11/92	Geschicklichkeit	71 %
The Chaos Engine	**2/93**	**Action**	**85%**
The Chaos Engine für A1200	**1/94**	**Action**	**85 %**
The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%
The Hutchinsons/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
The Illustrated Works of Shakespeare/CDTV	10/92	Verschiedenes	sinnlos
The Legacy of Sorasil	4/94	Abenteuer	72%
The Legend of Ragnarok	2/93	Strategie	70 %
The Legend of Robin Hood	10/92	Abenteuer	62 %
The Lords of Power	2/94	Compilation	super
The Lost Vikings	**7/93**	**Action**	**85 %**
The Manager	2/94	Compilation	gut
The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
The Seven Gates of Jambala für CD32	3/94	Action	42%
The Ultimate Software Manager	2/94	Simulation	17%
Thomas's Big Race	12/93	Sport	38%
Thomas the Tank Engine	2/93	Geschicklichkeit	49 %
Tie Break/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tiny Skweeks	10/92	Strategie	64 %
Tom Landry Strategy Football	7/93	Sport	62 %
Tornado	2/94	Simulation	76%
Touch Down	10/92	Sport	28 %
Train It	2/93	Simulation	75 %
Transarctica	3/93	Abenteuer	77 %
Transarctica für A1200	7/93	Abenteuer	77 %
Traps'n'Treasures	7/93	Geschicklichkeit	80 %
Treasures of the Savage Frontier	10/92	Abenteuer	53 %
Treble Champions	11/92	Sport	7 %
Treble Champions 2	9/93	Sport	7%
Triple Action I	9/93	Compilation	gut
Triple Action II	9/93	Compilation	mittel
Triple Action III	9/93	Compilation	mittel
Triple Action VI	9/93	Compilation	mittel
Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%
Troddlers	12/92	Strategie	70%
Trolls	1/93	Geschicklichkeit	68%
Trolls für A1200	7/93	Geschicklichkeit	70 %
Trolls für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Turrican III	**10/93**	**Action**	**88%**
Twilight 2000 für A1200	4/94	Simulation	70%
Uridium	**10/93**	**Action**	**86%**
Vision	11/92	Abenteuer	40 %
Walker	3/93	Action	72 %
War in the Gulf	9/93	Simulation	70%
Waxworks	12/92	Abenteuer	82%
Ween	12/92	Abenteuer	68%
Whale's Voyage für A 1200	5/93	Abenteuer	75 %
Whale's Voyage	3/93	Abenteuer	74 %
Whale's Voyage für CD32	12/93	Abenteuer	78%
When Two Worlds War	12/93	Strategie	24%
Wing Commander	**1/93**	**Action**	**86%**
Winter Camp	2/94	Sport	56 %
Winter Olympics	3/94	Sport	56%
Wizkid	11/92	Verschiedenes	67 %
Wiz'n'Liz	11/93	Geschicklichkeit	72%
Wolfen	12/92	Abenteuer	48%
Wonderdog	12/93	Geschicklichkeit	75%
Woody's World	5/93	Geschicklichkeit	70 %
World Hockey League Manager	1/93	Strategie	61%
Worlds of Legend	9/93	Abenteuer	70%
World Rugby	1/93	Strategie	55%
WWF European Rampage	1/93	Sport	58%
X-Pilot	3/93	Action	36 %
Yo! Joe!	7/93	Action	80 %
Zool	2/93	Geschicklichkeit	83 %
Zool	10/92	Geschicklichkeit	83 %
Zool für CD32	12/93	Geschicklichkeit	83%
Zool 2	1/94	Geschicklichkeit	80 %
ZoZoom	1/93	Strategie	7%
Zyconix	12/92	Strategie	42%

DIE SIEDLER

Die Blaubeißer aus Mülheim kommen kaum mit der Produktion nach, so gut verkauft sich ihr strategisches Meisterwerk – der 14jährige Karsten Hainmüller aus Leinfelden-Echterdingen kennt die Gründe dafür!

Der jüngste Streich der „Battle Isle"-Macher von Blue Byte wartet endlich mal wieder mit einer neuen Spielidee auf: In einer Iso-3D-Ansicht baut man mittels Maus ein Dorf auf, in dem „Populous"-artige Männchen ihre Arbeit verrichten.

Nach einem tollen Intro kommt man in ein Auswahlmenü, wo man wählen kann, ob man allein oder in Teamwork mit einem Kumpel (dann sind zwei Mäuse erforderlich, und der Bildschirm wird halbiert) gegen den Computer spielt, den Freund bekämpft, ein Trainingsspiel macht oder sich einfach nur ein Demo (Computer gegen Computer) anschaut. Ziel des Spiels ist natürlich immer, den Gegner mit Hilfe der eigenen Ritter fertigzumachen. Nun wird noch durch einen raffinierten Zahlencode schnell eine gute Karte erstellt, und schon geht's los...

Man setzt zuallererst sein Schloß zusammen – mit einigen Waren und Rohstoffen an einem günstigen Platz, von dem aus die Siedlung errichtet wird. Dann legt man z.B. den Grundstein zu einer Holzfällerhütte, baut einen möglichst flachen Weg zum Schloß, und schon kommt ein Bauarbeiter samt Hammer zur Baustelle. Ihm folgt Holz, das Träger zu seinem Bestimmungsort bringen. Hat der Bauarbeiter dann die zum Aufbau des Gebäudes nötigen Rohstoffe zur Hand, fängt er an, die Hütte zu bauen. Als nächstes könnten dann eine Mühle, ein Sägewerk, eine Fischerhütte, ein Wachturm oder ein Bauernhof folgen, bis eine gute Siedlung steht. In einer solchen Siedlung ist jeder auf jeden angewiesen: Der Schmied etwa kann ohne das Eisen aus der Eisenschmelze keine Schwerter schmieden, ohne das Futter aus dem Bauernhof werden die Schweine im Schweinehof nie fett und können nicht zum Schlachthaus gebracht werden, ohne Fleisch oder Fisch streiken auch die Minenarbeiter, und ohne Gold werden die eigenen Ritter nicht motiviert.

Zur Bewertung: Die gute Grafik mit den niedlichen Animationen verleitet einen immer wieder zum Schmunzeln, genauso wie die Musik und die Sound-FX keinen Grund zur Klage bieten. Das Game ist auf einem 1200er nicht schneller als auf einem 500er oder 2000er (trotz der irren Menge Sprites, die manchmal auf dem Bildschirm herumwuselt), was auf die tadellose Programmierleistung hinweist. Kurz und gut, die Siedler sind der Knaller des Jahres 93!

(Karsten Hainmüller)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Wer sich beteiligen möchte, schickt uns einfach einen Testbericht (Länge etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiel. Und wer dabei auch seine Bewertung, sein (Paß-) Foto und die Altersangabe nicht vergißt, hat durchaus Chancen, daß er seine Fleißarbeit hier abgedruckt wiederfindet – keine Chance hat dagegen der Rechtsweg.

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

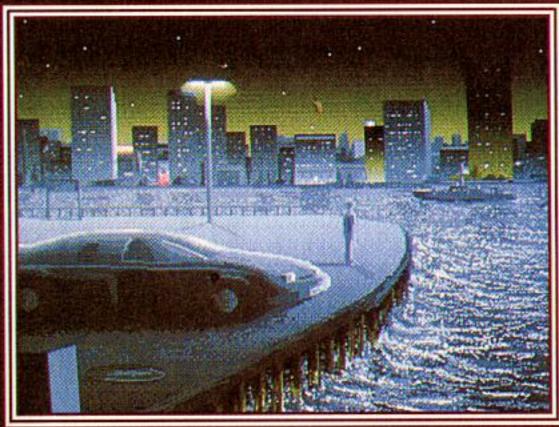
DIE SIEDLER
(BLUE BYTE)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
94%		91%
83%	GRAFIK	79%
76%	ANIMATION	70%
79%	MUSIK	78%
80%	SOUND-FX	74%
84%	HANDHABUNG	82%
96%	DAUERSPASS	94%

Joker Galerie

Daß man auch mit dem Ur-DPaint berückend schöne Grafiken zaubern kann, beweist dieses schnöderweise einfach nur „Body 1" betitelte Portrait von Michael Dunkel aus Wiehl. Ja, auch ein voller, äh, schöner BH kann entzücken…

Den reizenden „Evil Devil" hat Marcus Kreisel aus Weiden an den Kochtopf gestellt. Nur der Kleine in der Suppe scheint nicht so begeistert zu sein…

Tolles Motiv – aber wir hoffen doch sehr, daß der Sprayer „Rusty" von Christian Bahr aus Würzburg hier nur seine eigene Wand verziert und dabei ökologisch unbedenkliches Treibgas verwendet hat!?

Markus Nimtz aus Bispingen hat uns nicht nur diese stimmungsvolle „Skyline" zukommen lassen, sondern dazu auch gleich verraten, daß die SF-Landschaft mit DPaint IV AGA erstellt wurde.

Das Bild von Uwe Schiller aus Greifswald zeigt Michaels Alptraum: inklusive der Sonne sechs begeisterte Joker-Leser – aber nur ein (gekauftes) Heft! Die Freiheit der Kunst in allen Ehren, nur in natura wäre ihm ein umgekehrtes Verhältnis lieber…

An allen Ecken und Enden fliegen einem die Frühlingsgefühle um die Ohren, selbst unsere Galeriekünstler haben ihren Pinsel noch etwas schwungvoller geführt als sonst – jaja, der Mai haut schon rein!

AUF EIN NEUES!

Die ultracoole „Vanessa" verdankt ihr blendendes Aussehen einem A1200 – und natürlich dessen stolzem Besitzer „Dany" aus Barsinghausen. Mann, hat die Braut tolle… Haare.

Stell Dir vor, es ist Juni, und kein Mensch hat was für die Galerie eingeschickt – wäre das nicht ganz schrecklich? Wer also verhindern will, daß demnächst die Schmierereien unseres Redaktionsboten Brork die Aussicht verschandeln, sollte uns schleunigst mit seinen gezeichneten, gepinselten oder (auf Disk) gepixelten Bildern versorgen. Nur **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** müssen Eure Kunstwerke unbedingt sein, um Euch hier vielleicht bald berühmt zu machen – über die Nennung des Werkzeugs würden wir uns freuen, und falls Ihr uns mit genügend Rückporto besticht, schicken wir die Teile sogar eines Tages zurück. Wer es versuchen will, sollte es mit folgender Adresse versuchen:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Markus Ziegler aus Plochingen schickte uns eine Zeichnung aus der Serie „Die dämlichsten Game Over aller Zeiten" mit dem Titel „Die übereifrige Prinzessin oder Der Schlag danach". Wahrscheinlich hat das eitle Stück bloß die Brille nicht aufgesetzt…

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger(st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier
Gabi Rieß

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek
Manfred Duy

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Psygnosis

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (IV/93)
Verbreitung: 98.575

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

JETZT NOCH BESSER!
NOCH KOMPETENTER!
NOCH AKTUELLER!
INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER
B12623E
JUNI
PC JOKER
JOKER VERLAG
DOPPELAUSGABE
MIT ÜBER 35 PREVIEWS & TESTS
F-14 FLEET DEFENDER
ULTIMA VIII
UFO
MEGARACE
MAGIC OF ENDORIA
EVASIVE ACTION
SSN-21 SEAWOLF
DAS EXKLUSIV-INTERVIEW
DIE PROGRAMMIERER VERRATEN ALLES ÜBER
BUNDESLIGA MANAGER 3
WAS TAUGEN TV-KARTEN?
INTERAKTIVE MUSIK-CDs AM PRÜFSTAND
2 HEISSE PREISAUSSCHREIBEN
BESSERWISSER
TIPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN
BATTLE ISLE 2 · DOOM
RASENMÄHERMANN
PINBALL FANTASIES
DRAGONSPHERE
SUBWAR 2050
U.V.A.
JETZT NEU AM KIOSK

Die Reflektionisten in Reih und Glied: Martin Edmondson, Mike Troughton, Phil Baxter und Russel Lazari

Viele Spiele haben die englischen Action-Spezialisten noch nicht auf dem Kerbholz, trotzdem sind sie Amiganer der ersten Stunde und können auf einige Technik-Meilensteine, Klassiker und Bestseller zurückblicken!

WAS MACHT EIGENTLICH

Hier residiert Reflections

Als Paul Howarth und Martin Edmondson anno 1988 Reflections gründeten, machte der mittlerweile nahezu völlig vom Markt verschwundene Atari ST unserer „Freundin" noch schwer zu schaffen – daher lieferte man das Debutwerk beim damals noch recht jungen Softwarehaus Psygnosis in Versionen für beide 16-Bit-Rechner ab: „Ballistix", Futuro-Sport im Stil von „Speedball". Kurz darauf sattelte das Team komplett auf den technisch überlegenen Commo-Compi um, was dem Amiga Klassiker wie die „Shadow of the Beast"-Trilogie oder das leicht strategische Ballerspektakel „Awesome" bescherte. Zuletzt erschienen (wie immer unter den Fittichen von Psygnosis) die Plattformen von „Brian the Lion"; Gründe genug also, um Firmeninhaber und -mitbegründer Martin Edmondson im heimischen Gateshead zu besuchen…

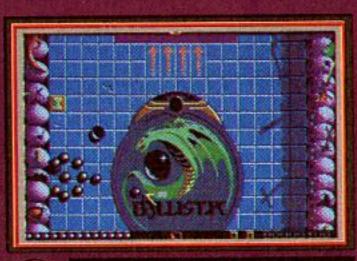
?: Martin, mittlerweile dürften die beschaulichen Zeiten, als ihr noch ein Duo wart, wohl vorbei sein?

ME: Ja, Paul Howarth hat uns inzwischen zwar verlassen und arbeitet jetzt freiberuflich für Psygnosis, trotzdem sind wir zu viert. Während Mike Troughton und Russel Lazari echte Programmierfreaks sind und Phil Baxter den Pinsel schwingt, bin ich für Gamedesign und organisatorische Aufgaben zuständig; ab und an setze ich mich aber auch noch selbst an den Assembler. Weniger zeitraubende Arbeiten wie etwa die Begleitmusik für unsere Spiele lassen wir meist außer Haus erledigen.

***?:** Nochmals zurück zu den Anfängen, wie lief das seinerzeit bei dir?*

ME: Nun, bereits zu meiner Schulzeit habe ich zusammen mit meinem Kumpel Nicholas Chamberlain die Spiele „Ravenskull" und „Codename: DROID" für den BBC-Computer geschrieben. Das Gerät wird bei Euch in Deutschland wahrscheinlich kaum jemand kennen, aber bei uns war es Mitte der 80er Jahre vor allem als Schulrechner ziemlich populär. Na ja, jedenfalls haben sich die Games erstaunlich gut verkauft und mir etwas Geld eingebracht, weshalb ich mich dann mit Paul zusammengerauft und Reflections gegründet habe.

***?:** War es nicht ein enormes Wagnis, sich so früh auf den Amiga zu konzentrieren?*

ME: Allerdings, denn ST-Games verkauften sich gerade in England bedeutend besser! Doch die Entwicklung war abzusehen, zumal alle Amiga-User die schlampigen und lustlos runterprogrammierten ST-Umsetzungen herzlich satt

Das Debut: Ballistix

Die Stratego-Ballerei: Awesome

GESPRÄCHE MIT PROMINENTEN VON GESTERN UND HEUTE

hatten. Und „Shadow of the Beast" zeigte dann ja auch erstmals, was auf Commos 16-Bitter wirklich machbar war – die Leute honorierten das.

?: *Und ist es nicht inzwischen wieder ein enormes Wagnis, sich immer noch auf den Amiga zu konzentrieren?*

ME: Ja, leider. Vor ein, zwei Jahren hätte man das noch als Unsinn abtun können, mittlerweile sieht's anders aus. Die Verluste durch Raubkopien werden nicht mehr durch die große Verbreitung des Amigas aufgefangen, weil sich die Masse der Zocker inzwischen auf gut ein halbes Dutzend verschiedener Systeme verteilt. Dazu kommt, daß der fach noch nichts ausplaudern. Weniger geheimnisvoll sind die Umsetzungen von „Brian the Lion" für A1200 und CD^{32}, da darf man sich schon bald auf satte Parallax-Effekte und zusätzliche Special-FX wie Blitz und Donner oder Schneestürme freuen. Auf CD gibt's darüber hinaus wirklich hübsche Transparenz-Effekte sowie neue und größere Levels, außerdem entfaltet sich hier im Spielverlauf eine richtige Story mit Missionen etc. Gerade für das CD^{32} wollen wir uns nämlich besondere Mühe geben, weil diese ewigen 1:1-Konvertierungen alter Amigagames nun wirklich niemand mehr sehen kann.

Der Meilenstein: Shadow of the Beast

Etwas zu biestig: Beast II

Nicht mehr so schön, aber schön spielbar: Beast III

REFLECTIONS?

Amiga in Amerika in den letzten Jahren völlig an Bedeutung verloren hat. Ausschließlich für diesen Rechner zu entwickeln, ist somit tatsächlich zu einem nahezu unkalkulierbaren Risiko geworden, denn ein Game wie „Brian the Lion" verschlingt rund 300.000 Mark – und da sind die Kosten für Verpackung, Duplikation und Organisation noch gar nicht mitgerechnet! Wenn sich da jetzt gerade mal 5.000 bis 10.000 Stück verkaufen, machen wir herbe Verluste, daher werden die kommenden Produkte auch für verschiedene Hardware-Plattformen konzipiert. Unsere nächsten Titel werden also etwa auch für den PC erscheinen, während wir frühere Konvertierungen (z. B. „Shadow of the Beast" für den 64er) immer an andere Teams abgetreten hatten.

?: *Du hast das Thema gerade angeschnitten – was steht denn als nächstes von Reflections zu erwarten?*

ME: Sorry, aber über das, was wir derzeit konkret in der Mache haben, können wir ein-

?: *Die CD, das Medium der Zukunft?*

ME: Keine Frage! Wogegen wir hoffentlich niemals ein Game auf Modul entwickeln müssen, denn der knappe Speicherplatz killt hier die Umsetzung der meisten neuen Ideen.

?: *Wer bestimmt denn eigentlich, was, wofür und wie entwickelt wird – ihr oder Psygnosis?*

ME: Also, wir entwickeln unsere Spiele wirklich von Anfang bis Ende selbst, Psygnosis redet uns überhaupt nicht drein. Das macht die Arbeit sehr angenehm, denn wir behalten unsere kreative Freiheit, und das ist der einzige Weg, herausragende Games zu entwickeln. Inspiration hole ich mir oft aus der Spielhalle; die Idee zur 3D-Sequenz aus „Awesome" kam mir z. B. am Sega-Automaten „Space Harrier", während wir bei „Brian the Lion" versucht haben, die Special-FX des 3D-Chips aus dem Super Nintendo nachzuahmen.

?: *Was ja hervorragend geglückt ist...*

ME: Ja, das ist auch der Grund, warum wir alle hier den Amiga so lieben – diese Kiste läßt sich wirklich kreativ programmieren, und wenn man sich Mühe gibt, kann man die erstaunlichsten Effekte aus der ja bald zehn Jahre alten Hardware herauskitzeln. Dabei besteht natürlich die Gefahr, daß man sich zu sehr in die Technik verliebt und die Spielbarkeit darüber vergißt. Was uns zugegebenermaßen früher auch schon passiert ist.

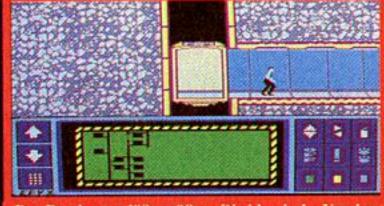
?: *Wie einsichtig! Welche persönlichen Vorlieben hast du außer dem Hang zur Selbstkritik noch zu bieten?*

ME: Nachdem ich weder verheiratet noch sonstwie fest verbandelt bin, gehört meine Liebe den Autos. An den hierzulande leider eher raren Sonnentagen führe ich also meinen Lotus Esprit aus, dazwischen kurve ich in einem Ur-Quattro herum. Dann fahre ich noch Ski und Go-Kart; eigentlich mag ich alles, was mit Tempo verbunden ist. Natürlich gönne ich mir von Zeit zu Zeit auch mal ein Computerspielchen, obgleich gerade Plattformgames nicht so mein Ding sind. Aber sag' das bloß nicht Brian oder dem Beast!

?: *Keine Sorge, wir schweigen wie ein Grab. Nur ein artiger Dank für deine Gastfreundschaft und unsere besten Wünsche für die Zukunft kommen uns noch über die Lippen. (rl)*

Demnächst auf CD: Brian the Lion

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

Der Brotkasten läßt grüßen: Die klassische Version

Anno 1984 veröffentlichte Epyx am C64 die Urversion dieses legendären Geschicklichkeitsspiels, dem MicroProse nun eine aufgepeppte 1200er-Fassung spendiert hat. Schon damals war der Schwierigkeitsgrad relativ hoch…

Endlich wieder ein Compi!

Nach Wahl der Sprache schlüpft man in die Rolle eines von neuerdings drei Helden und fährt mit Fahrstühlen, aber auch anderen Transportmitteln von Plattform zu Plattform. Hier durchsucht man wieder alle herumstehenden Gegenstände nach den neun Teilen einer Platine, die dann in einer Art Schiebepuzzle zusammengesetzt werden. Ist das innerhalb des Zeitlimits geglückt, wird der Ausgangslift aktiviert und die nächste Ebene in Angriff genommen. Zu Beginn jedes Levels erhält man ein Paßwort, welches den späteren Wiedereinstieg an dieser Stelle ermöglicht.

Eine wichtige Rolle spielen immer noch die in den nunmehr verzweigten Levels (anno 64er waren es ja einzelne Räume) herumstehenden Computerterminals: An manchen wird z.B. eine Senso-Variante gespielt oder im Stile von „Space Invaders" kräftig geballert – im Erfolgsfall darf man sich eins von zehn verschiedenen Extras aussuchen. Dann wird man vielleicht vorübergehend unverwundbar, erhält Waffen, um den zahllosen Wachroboterm gehörig einzuheizen, kann die Gegenstände schneller untersuchen oder erreicht mit einem Jetpack sonst unzugängliche Stellen. Feindberührungen und Stürze in die Tiefe werden wie gewohnt nicht mit Lebensverlust, sondern mit Zeitabzug bestraft.

Als Dreingabe hat man zusätzlich das alte Original auf die beiden Disks gepackt. Im direkten Vergleich wirkt die neue Optik natürlich wesentlich besser, aber trotzdem kaum zeitgemäß: Die ohnehin langweilige Grafik ist relativ farbarm, und das multidirektionale Parallax-Scrolling ruckelt unübersehbar. Den berühmten Salto beherrschen die Helden allerdings nach wie vor bravourös, so wie die flüssigen Animationen der Sprites überhaupt nett anzusehen sind – nur daß sie in Zeitlupe abzulaufen scheinen. Die Sound-FX und die fetzige Musik passen hervorragend zu der ebenso düsteren wie hektischen Atmosphäre, lediglich der markerschütternde Schrei beim Sturz in die Tiefe besitzt nicht mehr den Charme des Originals. Die aus Stick- und Tastaturkommandos zusammengesetzte Steuerung zerrt dagegen kräftig am Nervenkostüm: Wer einmal versucht hat, per Knüppel und Feuerknopf über einen der Wachrobbis zu springen und dabei gleichzeitig mit der Help- oder Del-Taste im Inventory auf die Needle-Gun umzuschalten, um gleich nach der Landung dem nächsten Droiden via Leertaste eins in die Schaltkreise zu geben, weiß, was gemeint ist…

Eine Empfehlung fällt hier somit schwer wie selten, denn Nostalgiker werden wohl immer noch das Original bevorzugen, während der Nachwuchs das Game insgesamt etwas altbacken finden dürfte. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad dieser Version so hoch angesiedelt, daß sie ihren Titel zumindest für Gelegenheitshüpfer voll zu Recht trägt. Na ja, ein Fall für Fans. (st)

Nichts ist unmöglich?!

Mehr Helden, mehr Spaß!

Und wieder eine fertige Platine

IMPOSSIBLE MISSION 2025
(MICROPROSE)
JUMP & RUN

62% „GRUFTIG"

GRAFIK	61%
ANIMATION	63%
MUSIK	71%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	59%
DAUERSPASS	61%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

Wen findet Otto wirklich gut?

Schreiben Sie uns und gewinnen Sie!

(Nur eine Antwort ankreuzen)

AJ 5/94

- ☐ Elefanten namens Otti
- ☐ Kinder der Bundesliga
- ☐ übereinandergestapelte Stadtmusikanten
- ☐ Kiwis aus Neuseeland
- ☐ pannenlose Torwarte
- ☐ ... oder den Bundesliga Manager Hattrick

Unter den Einsendern verlosen wir insgesamt 111 „richtige Antworten": Den Bundesliga Manager Hattrick

Coupon an:
Software 2000
Stichwort „Hattrick"
Postfach 110
23691 Eutin

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30. Juli 1994

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10

REAL GENIUS

Rubiks Zauberwürfel hat schon so manchen Tüftelfreak an den Rand des Wahnsinns gebracht – mit dem Knobelspielchen der aktuellen Ausgabe des „Amigo!"-Diskmags ergeht es einem kaum besser.

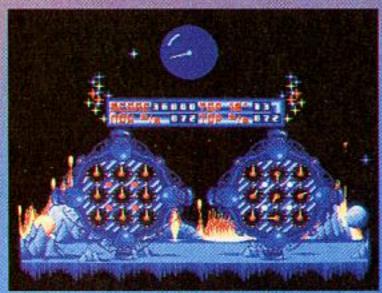
Eine der zahllosen (nichtdigitalen) Varianten, die der Erfolg des Würfels seinerzeit mit sich brachte, war die Knobel-Uhr „Rubik's Clock"; sie diente auch als Vorbild für diesen Hirnzermarterer: Auf Vorder- und Rückseite einer großen Uhr befinden sich jeweils neun kleine Zifferblätter; die dazugehörigen Zeiger sollen nun unter Zeitdruck allesamt auf die Position 12 Uhr mittags gedreht werden. Auf dem Screen sind die beiden Uhrenseiten natürlich nebeneinander plaziert, zum Verstellen der Zeitmesser dienen vier kleine Knöpfe.

Was sagt die Uhr?

Was die Sache so ungemein schwierig macht, ist die interne Verbindung der Wecker – jede Drehung an einem Zeiger verstellt automatisch auch etliche der anderen. Um das zu verhindern, können mit Hilfe von vier Sperrstiften einige der Zifferblätter zeitweilig gesperrt werden, was ähnlich wie beim originalen Zauberwürfel letztlich zu einer astronomischen Anzahl möglicher Dreh- und Sperrkombinationen führt. Wer es trotzdem innerhalb des (viel zu knappen) Zeitlimits schafft, alle Uhren auf 12 Uhr zu stellen, darf sich in einer Highscoreliste verewigen.

Optisch wird erschütternd wenig und akustisch nur ein mäßiger Technosong geboten; auch die Maussteuerung ist aufgrund der arg winzigen Drehregler eine Wissenschaft für sich. Aber vor allem machen Spiele dieser Art als stromlose Hardware halt viel mehr Spaß als in der Versoftung. Und da auch die beiden zusätzlichen Utility-Progis auf den Disks nur PD-Niveau bieten, ist auch diese Ausgabe von „Amigo!" ihr Geld nicht wert. (md)

REAL GENIUS (COMPUTEC)	
DISKETTEN-MAGAZIN	
28% „NIVEAULOS"	
GRAFIK	24%
ANIMATION	9%
MUSIK	40%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	49%
DAUERSPASS	31%
FÜR EXPERTEN	
PREIS	DM19,80
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

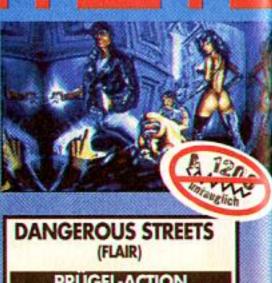
DANGEROUS STREETS

Zuerst auf dem CD³² und erst kürzlich dann am A1200 hat sich diese schwachbrüstige Klopperei schon gründlich blamiert, doch die Jungs von Flair lassen nicht locker – am 500er war ja noch ein Fettnäpfchen frei…

…in das man kopfüber springen konnte: Wo ehemals wenigstens noch die Präsentation zu gefallen wußte, ist jetzt sozusagen das pure Grauen angesagt. Das Titelbild geht gerade noch so in Ordnung, aber was einen dann auf den Kampfscreens (Dschungel, Stadt etc.) erwartet, kommt derart abgespeckt daher, daß man sich fragt, wofür hier eigentlich ein ganzes Megabyte Speicher benötigt wird?!

Die Steuerung ist jedenfalls garantiert unschuldig, denn am gründlich verkorksten Handling der acht anwählbaren Prügelknaben hat sich kein Jota verbessert. Zwar gibt es immer noch einen Zweispielermodus, das Training und den Turnierkampf, doch genügten all diese Selbstverständlichkeiten ja bisher schon nicht, um das Spiel auch nur halbwegs akzeptabel zu machen. Denn die Kampftechniken waren und sind erbärmlich ärmlich, ganz abgesehen davon, daß hier ebenso hemmungs- wie erfolglos bei „Body Blows Galactic" geklaut wurde.

Hau wech…

Einzig der Fight mit einem menschlichen Partner mag für kurze Zeit gefallen, dabei gewinnt dann allerdings regelmäßig derjenige, der besser am Stick zu rütteln vermag. Von gezielter Steuerung kann nach wie vor kaum die Rede sein, und nachdem Freund und Feind ihre Minimalanimationen dermaßen unberechenbar vorturnen, ist besonders im Mirror-Match mit zwei identischen Sprites oftmals sehr schwer auszumachen, wer nun wer ist.

Kurz und miserabel: Im dritten Anlauf ist es den Programmierern endgültig gelungen, aus einem schlechten Game ein Fiasko zu machen – wir gratulieren! (ms)

DANGEROUS STREETS (FLAIR)	
PRÜGEL-ACTION	
20% „NIEDERSCHMETTERND"	
GRAFIK	66%
ANIMATION	54%
MUSIK	46%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	16%
DAUERSPASS	18%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

LUKAS IS BACK !!!
BI-FI DIE ZWEITE
ACTION IN HOLLYWOOD
ANRUFEN UND GEWINNEN -
0 30/ 1 98 18 !!!
BI-FI ROLL VERLOST TÄGLICH DAS ADVENTURE
"ACTION IN HOLLYWOOD" FÜR PC UND AMIGA !!!
BEGLEITET LUKAS AUCH
DIESMAL BEI EINEM
HEISSEN ACTION-
ADVENTURE, QUER
DURCH DIE FILMKULISSEN
DER TRAUMFABRIK.
Bi-Fi
Roll
HIER NOCH EIN TIP:
IN JEDER BI-FI
MEHRSTÜCKPACKUNG
GIBT'S JETZT TOLLE
TATTOOS MIT
HINWEISEN ZUM SPIEL.
THE DEPARTMENT

Das Dimensionsloch

Anfang des Jahres stellte uns Gremlins Dimensions-Ninja erstmals seine Partnerin Zooz vor, jetzt hüpft er mit ihr durch eine spezielle A1200-Version – über die es leider wenig Spezielles zu berichten gibt…

Keine neuen Dimensionen am 1200er

Story und Gameplay sind natürlich wie gehabt: Zool und/oder Zooz müssen dem Treiben des bösen Krool Einhalt gebieten, indem sie durch sechs bonbonbunte Plattformlevels voller drolliger Gegner, nützlicher Extras und origineller Überraschungen sprinten bzw. hüpfen. Vom Spielerischen her gibt's auch nach wie vor nix zu mäkeln, allerdings war der Sprung aus der „n-ten" Dimension auf den 1200er mit allerlei technischen Schludereien verknüpft.

So wird dem Spieler hier zwar standesgemäß eine HD-Installation offeriert, doch macht bereits die umständliche Bootprozedur die Freude darüber wieder zunichte. Abhilfe schafft nur zusätzlicher Arbeitsspeicher, der jedoch nicht auf einer Turbokarte sitzen darf, denn mit derartiger Exotik verweigert das eigensinnige Ameisen-Duo jede Zusammenarbeit. Grafisch hat sich ebenfalls kaum etwas getan: Eine einzige schlappe Parallaxebene ist dazugekommen, während man die Hintergrundanimationen nicht vermehrt hat – und daß es bei hohem Spriteaufkommen immer noch ruckelt, ist ebenfalls kein Ruhmesblatt für die Programmierer. Auch beim Zweispielermodus (nur nacheinander) und der Musik/FX-Begleitung (entweder/oder) ließ man alles beim alten, obwohl gerade hier spezielle Veränderungen angebracht gewesen wären.

Trotz Aufkleber und Poster in der Packung bleibt also ein etwas schaler Eindruck zurück, denn sowohl dieses grundsätzlich immer noch tolle Jump & Run als auch der tolle 1200er hätten eine etwas liebevollere Umsetzung verdient. (ms)

ZOOL 2	
(GREMLIN)	
JUMP & RUN	
77% „UNBEFRIEDIGEND"	
GRAFIK	83%
ANIMATION	83%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	75%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

IMAGEMS

Wahr ist, daß wir diese Steinchenknobelei bereits im Februar getestet haben. Wahr ist aber auch, daß sie nur wegen erheblicher Schwächen im Handling eine triste 40er-Note hinnehmen mußte – was sich nun geändert hat!

Wenn ein Hersteller bereit ist, Fehler einzusehen und sein Programm nochmals gründlich zu überarbeiten, dann sollte auch der Kritiker zu einem nochmaligen Test bereit sein, stimmt's? Und weil man bei Brainwave Entertainment zwar Grafik, Sound und Gameplay unangetastet ließ, ansonsten jedoch wirklich jede rohe Kante glattraspelte, erzählen wir Euch heute eben erneut die Geschichte vom Magier und dem verschwundenen Zauberstab:

Um sein Handwerkszeug wiederzufinden, muß sich der kleine Kerl durch neuerdings gleich 100 optisch eher unspektakuläre Labyrinthlevels im Mauerdesign schieben und ziehen. Schieben und ziehen? Jau, denn hier läßt „Sokoban" grüßen – bunte Steinchen, Kugeln und manchmal auch unbewegliche Gemmen sind unter Zeitdruck zu einem bzw. mehreren vorgegebenen Mustern zusammenzubasteln, wobei Sonderfeatures wie Farbwechsel-Generatoren oder begrenzt bewegliche Helfersteine die Denkarbeit auflockern.

Doch während der Spaß einst durch die äußerst eigenwillige Steuerung buchstäblich im Keim er*stickt* wurde, funktioniert die Handhabung nunmehr ohne Fehl und Tadel. Auch das Gamedesign hat sich durch die 20 zusätzlichen Einführungslevels grundlegend verbessert, doch sollte sich niemand einlullen lassen: Über kurz oder lang wird's ausgesprochen knackig!

Dank der lobenswerten Detailarbeit avanciert Imagems also zu einer nicht gerade einfachen, aber gut spielbaren Knobelei für Leute ohne größere grafische Ansprüche – andere Hersteller mögen sich ein Beispiel nehmen. (jn)

Der magische Verschiebe-Bahnhof

IMAGEMS	
(BRAINWAVE ENTERTAINMENT)	
STEINEREI	
62% „BESSER"	
GRAFIK	19%
ANIMATION	60%
MUSIK	64%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	66%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 45,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSC./PASSW.
DEUTSCH	KOMPLETT

In unserer Erstausgabe vom November 1989 behauptete ein gewisser Michael Labiner, daß sich die Programmierer „Martin Edmondson und Paul Howarth mit Beast selbst ein Denkmal gesetzt haben" – wie wahr!

Das damals noch kaum bekannte Reflections-Team hatte zuvor schon das „Speedball"-ähnliche „Ballistix" für Psygnosis geschrieben; durch den biestigen Erfolg unseres heutigen Klassikers schnellten sogar hier die Verkäufe nochmals in die Höhe. Dabei bot das Spielprinzip doch wenig mehr als die auch seinerzeit schon übliche Plattform-Kost:
Üble Priester haben den Helden entführt und so lange mit Kräutertinkturen und Hypnose behandelt, bis er einem überdimensionalen Ziegenbock glich. Als er das endlich auch selber schnallt, schwört er natürlich bittere Rache, selbst wenn er dafür durch 13 Levels mit 132 verschiedenen Monstern latschen muß. Anfangs kann er dort nur hüpfen und relativ simple Schläge (links/rechts bzw. oben/unten) austeilen, aber im Lauf der Zeit entdeckt man dann auch einige Extrawaffen wie z.B. Feuerbälle, gute und böse Zaubertränke sowie Schlüssel für die versteckten Geheimräume. Zwölf Feindberührungen mit den massenweise auftretenden (End-) Gegnern sind dabei erlaubt – danach ist alles verloren, denn es wurden weder Highscoreliste noch Continuefunktion eingebaut.

Wie, zum Henker, konnte es ein derart hausbackenes Game nur zum gefeierten Kultobjekt bringen? Nun, es war die phänomenale Grafik, die hier das Staunen der Massen hervorrief: Wildnis, Schlösser, Baumhöhlen, Labyrinthe – all das sah nicht nur verblüffend gut aus, es scrollte auch mit 50 Bildern pro Sekunde parallax und dennoch völlig ruckfrei am Spieler vorbei. Das war praktisch Coin Op-Qualität und ließ den verzückten Betrachter gerne über die eckige Animation des Hauptdarstellers hinwegsehen. Den Begleitsound von Altmeister David Whittaker charakterisierte Michael in seinem Test als „ziemlich ausgeflippt, irgendwie psychedelisch" und hatte damit ebenso recht wie mit dem Lobgesang auf die Joysticksteuerung. Erwähnenswert ist auch das T-Shirt, welches Psygnosis der Box beilegte – inzwischen haben die Liverpooler mit der damals neu eingeführten und lange beibehaltenen Tradition textiler Zugaben ja leider wieder gebrochen.

Die Chronistenpflicht gebietet es aber auch, die kleinen Fehler im Gamedesign (u.a. eine nicht abbrechbare Endsequenz und lange Zwischenladezeiten) nicht ganz zu verschweigen. Sie wurden erst bei den zahlreichen Umsetzungen ausgemerzt, so daß z.B. die Versionen für den C64 und Ataris Lynx noch ein Quentchen spielbarer ausfielen als das Amiga-Original. Der Nachfolger war dann sogar ein Reinfall, da viel zu schwer und streckenweise auch unfair; beim dritten Beast ging das Gameplay wieder in Ordnung, während die Grafik nicht mehr zur alten Größe zurückfand. Anschließend unternahm Reflections mit „Awesome" einen recht durchwachsenen Ballerausflug in den Weltraum, und den letzten Streich der Engländer, „Brian the Lion", haben wir ja erst kürzlich getestet. (mm)

Applaus für das originale Biest!

Das legendäre T-Shirt

Biest Nummer zwei

Das dritte und bisher letzte Biest

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
90%		72%
92%	GRAFIK	80%
91%	ANIMATION	79%
93%	MUSIK	85%
63%	SOUND-FX	54%
89%	HANDHABUNG	69%
86%	DAUERSPASS	70%

FÜR FORTGESCHRITTENE

Die Budget-Bühne

Seid mir gegrüßt, Ihr Sparefrohs und Billigheimer – willkommen beim billigen Jakob! Wie gewohnt findet Ihr hier nur digitale Sonderangebote, also große Spiele, die aufgrund ihres Alters nunmehr zum kleinen Preis über die Ladentheke wandern.

Ruhm & Ehre:

Quest for Glory

Mach Dir die Erde untertan:

Sim Earth

Raubzug der Preisjäger:

Birds of Prey

Have a break – have a

Tennis Cup 2

Riskante Plattform-Wälder:

Risky Woods

Zum Kugeln:

Speedball 2

Für kluge Köpfe

Sind Games etwa leichtverderbliche Ware? Wird ein Spiel schlechter, nur weil es bereits vorgestern und nicht erst gestern programmiert wurde? Nein, nein und nochmals nein! In diesem Sinne haben sowohl Kixx XL wie auch das deutsche Label Soft Price je zwei ganz besondere Leckerbissen im Angebot. Fangen wir mit den Kixxern an, die sich offenbar die Rechte an den älteren Sierra-Abenteuern sichern konnten, um quasi eine „Taschenbuch-Ausgabe" daraus zu machen. Die aktuellen Novitäten heißen hier **Quest for Glory** und **King's Quest II** – wer also deutsch angeleitet die Hexe Baba Yaga jagen oder mit King Graham auf Brautschau gehen will, der sollte als Besitzer eines „großen" Amigas (A2000, A3000, A4000) zwar lieber erst mal ein Testspielchen wagen, braucht aber ansonsten bloß 39 Steine für den König bzw. deren 49 für die Ehre auf den Tisch zu legen. Doch auch andere Firmen haben ihre Klassiker, zum Beispiel Maxis: Nur jeweils 49,– DM verlangt das neue Bomico-Label Soft Price für die namhaften Götterspeisen **Sim Earth** und **Sim Ant**. Sowohl der geologische Weltenschöpfer als auch die biologisch-dynamischen Krabbeltiere sprechen komplett deutsch, treten dafür aber beide auf Zwo- und Dreitausendern möglicherweise in den SIMulantenstreik.

Für flinke Finger

Ein kleiner Streifzug quer durch den Aktionisten-Garten steht heute allen Joystickquälern bevor, wobei mit **Birds of Prey** zunächst die Piloten zu ihrem Sonderangebot kommen: Wer Electronic Arts' berühmten Action-Flugi fliegen will, sollte möglichst keinen 600er, 2000er oder 3000er als Startbahn verwenden, Englisch können und dem Hause Hit Squad 39 Silberlinge vermachen. Nicht ganz so berühmt, aber doch recht nett war seinerzeit Loriciels **Tennis Cup 2**, deshalb gibt's das gute Stück jetzt auch bei Top Shots komplett in Deutsch für ganz besonders nette 19 Märker. Ähnliches (nicht berühmt, aber doch nett) gilt für Electronic Arts' Jump & Run **Risky Woods**, wo man nunmehr für 39,– DM englischsprachige Mönche befreien darf. An Zwei- und Dreitausendern raten wir zur Vorsicht, und das gilt einschließlich des Viertausenders auch für unseren abschließenden Kracher **Speedball 2**. Einstmals war dieser brutale SF-Sportpionier der Bitmap Brothers ja einer der Superhits schlechthin, und auch heute macht die deutsch angeleitete Roboter-Kugelei noch Laune, weshalb ein Transfer über 29 Mark aufs Konto von Kixx sicher keine Fehlinvestition darstellt.

Damit können wir das Thema Budget-Soft für diesen Monat ad acta legen, allerdings nur, um uns in vier Wochen wieder hier zu treffen, wenn das Motto erneut lautet: Das Spiel ist heiß, der Preis ein Sch… Hammer! (jn)

Joysoft

APOCALYPSE ** 54.90

DEATH or GLORY dt* 89.90

CHAOS ENGINE CD 32 ** 69.90

ELITE 2 CD 32 dt 69.90

DU KANNST MICH MAL KAUFEN ÜBER 1000 VERSCHIEDENE ARTIKEL FORDERE JETZT DEN NEUEN SUPER KATALOG AN !

KUCK MAL IN JEDEM LADEN STEHEN COMPUTER, DIE DIR SICHER SCHNELL DIE AUSWAHL ERLEICHTERN

ICH BIN DER 1. IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM VORBESTELLEN. DANN HAST DU'S SCHNELLER ALS DIE MEISTEN.

HILFE !? HAST DU PROBLEME? RUF SOFORT UNSERE HOTLINE AN 0221 446981

GROSS HANDEL AB SOFORT JEDE MENGE IMPORTE AUS USA+ENGLAND

NACHNAHME: 9 DM
RECHNUNGSWERT AB 200 DM VERSANDKOSTENFREI
EILPOST: 8+9 DM
UPS: 6+9 DM
AUSLAND(postbar):15 DM
VORKASSE INLAND: 6 DM

AMIGA 500	
Action Replay	199.00
Armour Geddon 2	64.90
Battle Isle 2 dt * (Sept.)	89.90
Beneath a Steel Sky dt	69.90
Big Sea dt	69.90
Brian the Lion **	59.90
Brutal Sport Football *	79.90
Captive 2 / Liberation	69.90
Chartbreaker dt	69.90
Cyberspace dt	84.90
Dangerous Streets **	69.90
Darkmere dt	74.90
Der Clou dt	79.90
Die Siedler dt	89.90
Eye of the Storm **	84.90
Hanse Deluxe dt	49.90
Hattrick dt *	79.90
Innocent Until Caught dt	79.90
K 240 **/*	59.90
King's Quest 6 dt	79.90
Legacy of Sorasil **	59.90
Legend o.Kyrandia 2 dt*	79.90
Mad Burger *	79.90
Mad News dt	79.90
Mag.o.Endoria dt (4000)	84.90
Manch.U.Prem.League	74.90
Metallic Power **/*	99.90
Monopoly dt	59.90
Mr. Nutz **	59.90
Naughty Ones **	54.90
Outlander **/*	79.90
Perihelion **	59.90
Pizza Connection dt	89.90
Puggsy **	69.90
Quarterpole *	69.90
Rings o.Medusa Gold dt	79.90
Rise of the Robots *	79.90
Robinson's Requiem *	79.90
Rüsselsheim dt *	79.90
S.U.B. dt	64.90
Schwarzes Auge 2 dt *	89.90
Software Manager dt	79.90
Space Crusade 2 *	69.90
St. Thomas **	79.90
Summer Olympics **/*	69.90
Team 17 Compilation **	69.90
Total Carnage **	64.90
U.F.O (Microprose) **/*	79.90
Zeppelin dt	79.90
1200er	
Civilisation dt	89.90
Der Clou dt	79.90
Hattrick dt	79.90
Impossible Mission *	79.90
King's Quest 6 dt	79.90
Second Samurai **	69.90
Star Trek	79.90
Syndicate dt *	79.90
T.F.X. **/*	89.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90
Zool 2 **	54.90

HÄNDLERANFGAGEN ERWÜNSCHT

ab 1.6. NEUE ADRESSE — FAST 1000qm
VERSANDANSCHRIFT AACHENER STR. 1004 50858 KÖLN TEL: 0221/9486100 FAX: Bitte erfragen

VERSANDANSCHRIFT bis 31.5.94 DÜRENER STR. 395 50935 KÖLN TEL: 0221/4301047 FAX: 0221/4302157

GOTTESWEG 159 50939 KÖLN 0221 425566

MATTHIASSTR.24 50676 KÖLN 0221 239526

MÜNSTERSTR. 11 53111 BONN 0228 659726

NEUE ADRESSE WEHRHAHN 24 4211 D'DORF 0211 364445

FAHRGASSE 87 60311 F'FURT 069 280170

BLONDEL STR. 10 52062 AACHEN 0241 406912

KAISERSTR. 54 53721 SIEGBURG 02241 68045

56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16 0261 309634

Super Preis	
4D Sport Boxing **	19.90
Amnios (Psygnosis)	14.90
Aquatic Games **	39.90
Arnie 2	24.90
B.A.T. 2 dt	39.90
Blue Max	29.90
Bitmap Bros. 1 **	39.90
(Xenon, Cadaver, Speedball 2)	
Bubba'n Stix **	39.90
Chaos Engine **	39.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Crazy Sports Football **	39.90
Curse of Entchantia	39.90
D/Day **	49.90
Demoniak	14.90
Diggers ** 1200	39.90
Fantastic Worlds **	49.90
(Megalomania, Populous, Pirates, Realms, Wonderland)	
Flight Simulator 2 **	29.90
Fly Harder **	19.90
Gatway t.t.S.Frontier dt	39.90
Goblins 1 **	39.90
Great Courts 2 **	29.90
Humans Stand Alone **	34.90
Ishar 2 dt 1200	39.90
Jonathan dt	39.90
Joysoft Special 1 **	19.90
Joysoft Special 2 **	19.90
Joysoft Special 3 dt	29.90
King's Quest 1 **	34.90
Larry 2 **	39.90
Legend of Fairghail dt	39.90
Lemmings Xmas **	44.90
Lionheart **	39.90
Lords of Doom **	19.90

Super Preis	
Lotus 1-3 **	39.90
Lure of t.Temptress dt	29.90
Lotus 3 **	29.90
Mercenary 3 **	39.90
Overdrive **	39.90
Parasol Stars **	24.90
Police Quest 2 **	38.90
Populous 2 & Data **	29.90
Premiere Manager 2 **	39.90
Push Over **	29.90
R-Type 1	19.90
R-Type 2	19.90
Railroad Tycoon **	49.90
Reach for the Skies **	29.90
Robin Hood dt	29.90
Robosport	19.90
Rules of Engagement	19.90
Shadowworlds	29.90
Sim Ant dt	49.90
Sim Life dt	49.90
Sink or Swim **	29.90
Soccer Stars	39.90
Space 1889 **	19.90
Space Hulk **	49.90
Space Max dt	29.90
Spirit of Adventure **	19.90
Strategie Master **	39.90
(Hunter, Spirit o.Excalibur, Chessplayer 2150, Populous)	
Streetfighter 2	29.90
Their Finest Hour **	49.90
Traps'n Treasures **	29.90
Trivial Pursuit dt	34.90
Ultima 5	29.90
Vision dt	29.90
Vroom & Data **	29.90

Ween-the Prophecy dt	29.90
Whales Voyage dt	39.90
Whales Voyage dt 1200	39.90
When Two Worlds War**	39.90
Wing Commander dt	39.90
Wonderdog **	39.90
WWF Wrestling 2 **	29.90
Zool 1 **	39.90

CD 32	
Alien Br.Sp.Ed./Qwak **	54.90
Bubba 'n Stix **	64.90
Chambers of Shaolin **	69.90
Deep Core **	59.90
Der Clou dt *	79.90
Disposable Heroes **	69.90
Donk	59.90
F 1 Grand Prix **/*	79.90
Global Effect *	69.90
Gunship 2000 **/*	79.90
Here with the Clues *	69.90
Jurassic Park *	69.90
Legacy of Sorasil *	64.90
Liberation-Captive 2 **	69.90
Mean Arenas **	59.90
Microcosm	99.90
Pinball Fantasies **	69.90
Pirates Gold **	79.90
Ryders Cup **/*	69.90
Sensible Soccer **	59.90
Seven Gates o.Jambala	69.90
T.F.X. **/*	84.90
Trolls **	64.90
Uridium 2 **/*	64.90
Winter Super Sport *	69.90

** dt. Anleitung, dt. komplett Dt.
alle Angaben ohne Gewähr
Abgabe solange Vorrat reicht

ELITE 2 dt 49.90

INDIANA JONES 4 dt 59.90

JETZT NEU **CD 32 SPIELE** SOFORT-NACHFRAGEN

JETZT NEU: **CLUEBOOKS USA IMPORT** SOFORT-NACHFRAGEN

*Vorankündigung, ** dt.Anleitung, Sicherheitsverp.2.50, IRRTÜMER+PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN !

BLITZ BESTELLUNG Da geht die Post ab......

○ 100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto

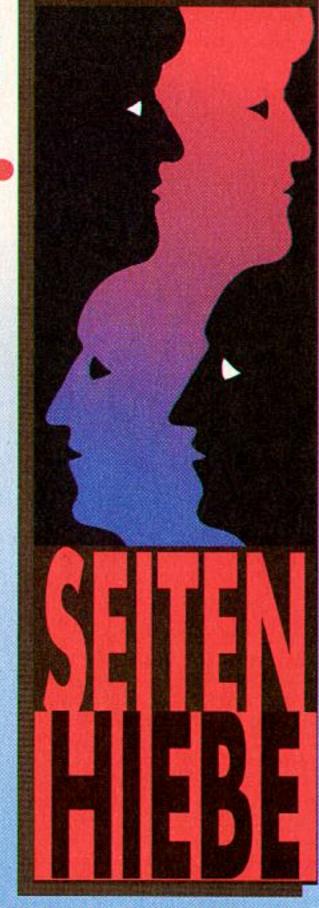
1.
2.
3.
4.
5. ERSATZWÜNSCHE
6.
7.

○ Teillieferung
○ Eilpost, in 24 Std.haben und geniessen
Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM

NAME
STRASSE
PLZ,ORT
TELEFON

Nachdem im letzten Heft unsere Redaktions-Domina Walli die Peitsche schwang, ist es für einen dressierten Bürohengst wie mich mal wieder an der Zeit, den Forscher rauszukehren: Software made in Germany – Zahlen, Fakten, Perspektiven.

Daß Games aus heimischem Anbau immer beliebter werden, ist längst ein offenes Geheimnis – als Fachmann für offene Geheimnisse habe ich deshalb mal ein wenig recherchiert, um die tiefsten Tiefen der tieferen Hintergründe dieser Entwicklung auszuleuchten. Als erstes habe ich mir dazu die Leser-Charts der letzten Jahre vorgeknöpft, da dieses Material aufgrund der stets unveränderten Erstellungsgrundlage (und simplen Verfügbarkeit) besonders gut geeignet schien. Und siehe da, diese Grabung förderte allerlei Erstaunliches zutage:
Während des gesamten Jahres 1990 gelang es nämlich nur ganzen vier Titeln deutscher Herkunft, sich insgesamt sechsmal unter die ersten zehn zu schmuggeln – mit allein drei Einträgen war Relines „Oil Imperium" seinerzeit das teutonische Referenzprogramm. Zwei Jahre später hatte sich die Lage schon eklatant gewandelt, denn sechs deutsche Games belegten mit 25 Nennungen genau ein Viertel der zur Verfügung stehenden Plätze. Was schließen wir daraus? Richtig, nicht nur die Quantität einheimischer Produktion, sondern vor allem die Qualität war gestiegen, zumal sich die besagten Titel auch wesentlich länger in den Charts halten konnten. Und während der ersten fünf Monate des aktuellen Jahrgangs haben allein schon sechs Programme den Sprung unter die ersten zehn Plätze geschafft, womit sich stolze 36 Prozent des Elite-Pools in deutscher Hand befinden. Nun ist damit zwar noch keine direkte Aussage zu den Verkäufen gemacht, doch wird sicher niemand bestreiten wollen, daß bei beliebten Programmen auch die Kassen zu klingeln belieben…
An dieser Stelle mag man nun einwerfen, daß es eigentlich doch egal sein kann, woher ein Spiel stammt, wenn es nur etwas taugt. Und damit hätte der Einwerfer an sich auch recht, schließlich kann es hier nicht um dummnationale Tümelei gehen. Andererseits werden gerade Abenteurer und Rollenspieler aus leidvoller Erfahrung wissen, daß selbst leidliche Anglisten oftmals vor Spezial- oder Slangausdrücken kapitulieren müssen, zu denen auch die ehrwürdigen Lexika sich ausschweigen. Anders gesagt: Die volle Atmosphäre eines Adventures oder Rollis kann nur dann auf den Spieler überspringen, wenn er die Teile auch wirklich voll kapiert. Da man hierzulande aber ganz überwiegend mit deutscher Zunge parliert (schön gesagt, was?), bringt uns das geradewegs zu den Übersetzungen. Oder glaubt irgend jemand, daß etwa die Spiele von Lucas Arts allein wegen ihrer unbestrittenen inhaltlichen Klasse hierzulande sooo erfolgreich sind?

Ich glaub's jedenfalls nicht, vielmehr bin ich überzeugt, daß auch und gerade die feinfühligen Übersetzungen seitens Softgold ihr Scherflein zu diesem Erfolg beitragen. Bestärkt werde ich in meiner Ansicht durch die große und täglich wachsende Zahl von Leserbriefen, in denen mit Nachdruck deutsche Versionen dieses oder jenes Games gefordert werden – ja, so mancher will seine Brieftasche künftig sogar nur noch für übersetzte Fassungen zücken! Aus besagten Gründen ist diese Einstellung auch durchaus verständlich, zudem sind die „Freak-Jahre" wohl endgültig vorbei: das Zockerpublikum scheint breiter geworden zu sein. Und in den USA oder England wird man von einem Programm mit deutschen Screentexten schließlich auch nicht überragend große Stückzahlen unter die Leute bringen können…
Kein Wunder also, wenn der Erfolg deutscher Spieleschmieden es mit sich bringt, daß auch Import-Software zunehmend in übersetzten Versionen (von zumeist doch recht ordentlicher Qualität) vorliegt. Bleibt zu hoffen, daß sich diese erfreuliche Entwicklung auch auf das besonders heikle Gebiet der (CD-) Sprachausgabe erstrecken wird, denn gerade hier tut sich der deutsche Michel mit dem Kapieren ja oft besonders schwer. Leichter tut er sich schon mit dem Gewinnen, denn **auch heute werden wieder drei international verständliche Spiele verlost!** Um dabeizusein, genügt eine Postkarte mit lesbarem Absender, auf der der Titel eines der ersten erfolgreichen deutschen Adventures vermerkt ist. Kleiner Tip: Das Teil erschien bei Software 2000, hatte jedoch einen englischen Namen, der das magische Wort „Urlaub" beinhaltet.
Ich erwarte also sehnsüchtig Eure Karten aus aller Herren Länder und überlege mir bis dahin schon mal, für welches internationale Urlaubsparadies mein karges Gehalt wohl ausreichen könnte: Freibadia oder Balkonien?
Euer Papa Joe

Joker Verlag
„Seitenhiebe"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 31. Spieltag

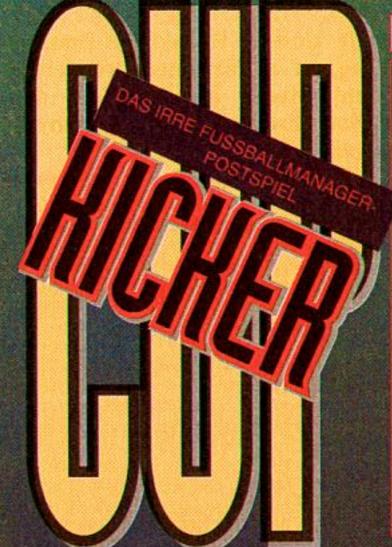
Indianerbones	– FC JOKER	2:4
AMS	– Dragonfight	3:1
Bodo Tiltners	– Battle Kumpans	0:1
Wurm. Wolfschreck	– Raschmehr	1:1
Maniac Menschen	– Berlin East/West	1:1
Opafun	– Hammerfoot	6:0
Might & Matschig	– Bummico	2:1
Hardball Killers	– Playpower	0:2
Langohrer SK	– Austerwitz	2:1
Un. Hofftschwer	– Blue Beiß	3:1

Bauchtrainer Borgmeier pflegt des öfteren zu sagen: „Man soll den Ball nicht vor dem Abpfiff schlagen!" Wie wahr, brachte uns die Beherzigung dieser Weisheit doch in der zweiten Halbzeit den Sieg im letzten Auswärtsspiel!

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	46:16	81:44
2) Maniac Menschen	44:18	73:38
3) Hammerfoot	42:20	72:46
4) Opafun	41:21	76:39
5) Might & Matschig	40:22	67:43
6) Blue Beiß	39:23	61:40
7) Berlin East/West	38:24	67:44
8) FC JOKER	37:25	67:53
9) Bummico	35:27	62:43
10) Battle Kumpans	34:28	59:43
11) Raschmehr	32:30	61:52
12) Langohrer SK	31:31	46:55
13) Bodo Tiltners	28:34	54:52
14) Playpower	22:40	42:62
15) Wurm. Wolfschreck	22:40	45:66
16) Austerwitz	22:40	46:71
17) Indianerbones	20:42	37:92
18) AMS	18:44	33:69
19) Hardball Killers	15:47	30:81
20) Dragonfight	14:48	31:76

Denn nachdem wir erst kurz vor der Pause den 2:2-Ausgleich gegen die Indianerbones schafften, gingen wir in den nächsten 45 Minuten dazu über, den Ball zu treten, statt ihn zu schlagen – was postwendend zum verdienten 2:4-Endstand führte! Insgesamt langte Oskar zweimal zu, während je ein Versenker auf das Konto von Stein und Stockbisler ging – weniger rühmlich waren da schon die mit einer Sperre verbundenen gelben Karten für Brork und Gitti wegen unerlaubten Mitbringens von gelben Katern. Dabei hatten die Viecher doch nur die stacheligen Unterschenkel (sprich: Indianerknochen) der gegnerischen Kicker mit einem Kratzbaum verwechselt...

Den Einsatz schraubtet Ihr diesmal auf 75 Prozent zurück, und der bei 47.000 DM dümpelnde Kontostand wäre ums Haar noch von einer Schuldenrückzahlung gekürzt worden. So aber war die knappe Mehrheit doch dagegen, und Ihr dürft Euch weiterhin mit 250.000 Miesen herumärgern. Daran wird sich wohl auch vor dem nächsten Heimspiel gegen Bodo Tiltners Truppe nichts mehr

ändern – prima Gelegenheit übrigens, uns für die 5:0-Packung der Hinrunde zu revanchieren! Und natürlich wieder 'ne prima Gelegenheit für Euch, in allen Einzelheiten die Strategie des kommenden Matches auszuarbeiten.

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Vergeßt den Transfermarkt, er ist leer.
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Wie hoch soll der Eintritt sein? Derzeit liegt er bei respektablen 14 Märkern.
7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 250.000 Teutsche Mark) oder abbezahlen?

Paarungen: 32. Spieltag

FC JOKER	–	Bodo Tiltners
Battle Kumpans	–	Might & Matschig
Opafun	–	Maniac Menschen
Austerwitz	–	Hardball Killers
Blue Beiß	–	Indianerbones
Hammerfoot	–	Un. Hofftschwer
Playpower	–	AMS
Raschmehr	–	Langohrer SK
Dragonfight	–	Berlin East/West
Bummico	–	Wurm. Wolfschreck

Wie's weitergeht, ahnt man sicher schon: Ihr schickt uns ein Postkärtchen mit allen Antworten auf alle Fragen, wir zählen alle Zuschriften aus, tippen alle Ergebnisse in unseren Fußball-Manager, und schon wissen wir alle, wie hoch der Sieg über alle Bodos ausfiel. Nächsten Monat erfahrt Ihr es dann alle; fehlt eigentlich nur noch der obligate Hinweis, daß erneut alle Einsender alle Chancen haben, eines der folgenden Souvenirs zu ergattern:

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

1 x KGB
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt (S)

War das jetzt alles? Nö, wichtig wäre nämlich noch, daß die Karte mit Briefmarke, leserlichem Absender und leserlicher Anschrift verziert sein sollte. So, und jetzt holt Euch bei der Siegesfeier keinen (gelben) Kater, und schickt das leserliche Gesamtkunstwerk an:

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1)	Brork	Tor	28	g.	180.000
2)	Wunderlich	Tor	–	22	150.000
3)	Schlimmel	Abw	19	50	470.000
4)	Joker	Abw	22	15	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	23	31	220.000
6)	Freckmann	Abw	–	11	60.000
7)	Stockbisler	Mit	16	34	250.000
8)	Ponikwar	Mit	–	11	260.000
9)	Regnet	Mit	12	35	220.000
10)	Celal	Mit	18	18	190.000
11)	Magenauer	Mit	20	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	–	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	21	140.000
14)	Stein	Ang	9	27	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	g.	230.000

Protracker V3.15 (Neue Version)
Das TOP-Musik-Erstellungsprogramm jetzt in der neuesten Version für Ihren

Amiga. Midiunterstützung, Sampler, erkennt powergepackte Module. Incl. 3 Module der Spitzenklasse und Backplay!
Best.-Nr. 1203 — 4,90 DM

EaglePlayer
Ein äußerst komplexes Spitzentool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.
Best.-Nr. 1204 — 4,90 DM

Datamaster
Interessantes Datenbanksystem zur Verwaltung von Daten. Sie können problemlos Adressen, Platten, Cassetten, Videos, Kochrezepte, usw. verwalten. Das besondere ist jedoch die Langtextfunktion, die es ermöglicht zu jedem Datensatz einen beliebig langen Text hinzuzufügen.
Best.-Nr. 1120 — 4,90 DM

Architekt & Raumgestaltung
Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm ist gut für Küchen geeignet.
Best.-Nr. 1138 — 4,90 DM

ABackup 4.0 (Neue Version)
Best.-Nr. 1206 — 12,00 DM

TSMorph
Best.-Nr. 1205 — 4,90 DM

C64-Emulator-Set
24,90 DM

4,90 DM

Lessons One
Englisch-Gramatik-Trainer mit folgenden Unterprogrammen: Lessons One der Gramatiklehrer, Schlechtin Voki-Pauk zum Vokabeln lernen, Verbi-Pauk für unregelmäßige Vokabeln und Grammar-Pauk, um gramatische Regeln zu studieren natürlich mit deutscher Anleitung!

Businessdisk I
Diese Diskette enthält mehrere Programme aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)
Best.-Nr. 1168 — 4,90 DM

Rechtschreibprüfer
Prüft Ihre Texte auf Rechtschreibfehler.
Best.-Nr. 1158 — 4,90 DM

Briefkopf
Für alle, die viele Briefen schreiben müssen. Briefkopf ist ein sehr einfach zu bedienendes Programm zur Erstellung von Briefen inklusiven Ihrem Briefkopf.
Best.-Nr. 6004 — 19,00 DM

LottoPro — Neue Version
4,90 DM

Adressverwaltung
4,90 DM

SuperDuper

5,90 DM

RoadRoute
4,90 DM

CARD-DESIGNER
Umfangreiches Programm um hochwertige Visitenkarten zu erstellen. Der Ausdruck (bis zu zehn Visitenkarten auf einer DIN A4 Seite) ist auf jeden Drucker der von der Workbench wird möglich. In CARD-Designer bereits inegriert sind u. a. ein Malprogramm, Schnittstellen zu anderen Grafikprogrammen, Wysiwig-Darstellung und vieles mehr. Fonts und Grafiken imk Standardformat können selbstverständlich genutzt werden. Lauffähig ab Kickstart 1.2 mit mindestens 1 MB RAM. Inklusive deutschem Handbuch!
Best.-Nr. 6001 — 39,00 DM

Unser TIP!
Clip Art-Sperpack
Dieses Paket beinhaltet mehr als 5000 Amiga-Grafiken z.B. für den CARD-Designer.
Best. Nr. 1516 — 49,00 DM

Fahrschule

Best.-Nr. 1222 — 8,00 DM

Neue Version

Erdkunde
Best.-Nr. 1201 — 4,90 DM
Best.-Nr. 1946 — 4,90 DM

ARestaure
Best.-Nr. 1207 — 4,90 DM

DosXS
DosXS ist ein frei konfigurierbarer Datei-Manager

IFF-8SVX, IconCs, PowerPacker-Data, Fonts
Best.-Nr. 1210 — 4,90 DM

Mandelbrot

gen über AREXX-Script, Unterstützung aller Grafik-Modi (incl. AGA) IFF-Format und vieles mehr!
Best.-Nr. 1218 — 4,90 DM

Kassabuch 3.0
Wer viel mit Kontoauszügen herumhantiert kann hier seine Einnahmen und Ausgaben problemlos verwalten. Natürlich mit Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
Best.-Nr. 1175 — 5,90 DM

Geo
Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.
Best.-Nr. 1177 — 4,90 DM

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme zuzüglich 10 DM oder per Vorkasse (Bar oder Scheck) zuzüglich 4 DM. Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorkasse zuzüglich 15 DM (Sorry). Jeder Bestellung liegt unser aktueller Software-Katalog bei.
Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten!
Mindesbestellwert 15 DM

Bestellhotline 02202 / 930-480 oder 02202 / 930-481

Inhaber: Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach
Telefon 02202 / 930-480
Telefax 02202 / 930-487

Ladenverkauf
Fa. Mephisto Game World
Johannesstr. 26
51465 Bergisch Gladbach

MORPHING am Amiga

Mensch, wie haste dir verändert!

Der „Terminator II" tut es, der Herr aus der Kaffeewerbung tut es, und die Dame aus der Seifenreklame tut es auch – digitale Verwandlungen sind aus Film und Fernsehen nicht mehr wegzudenken. Mit dem richtigen Programm morpht der Amiga mit!

Der Begriff Morphing leitet sich von dem griechischen Wort Metamorphose ab, und das steht nicht umsonst für Verwandlung: Wenn vor unseren Augen ein Streifenpolizist zum Metall-Monster wird oder ein Schlipsträger zum Schwein mutiert, weil er den Kaffee „saugut" findet, dann entstand die optische Täuschung auf einem Grafikcomputer. Was da so täglich über die Mattscheibe flimmert, wurde natürlich nicht auf einem Rechner-Leichtgewicht wie dem A500 erstellt, trotzdem kann man bereits am kleinsten Amiga tolle Morphing-Effekte erzielen. Hier verraten wir Euch alles, was man dazu wissen muß…

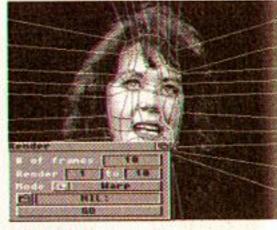
DIE METHODEN

Der simpelste Weg zum mutierten Bild ist der **Transparency-Morph**, wie ihn bereits „DPaint IV" beherrscht: Ausgehend von einem Anfangs- und einem Zielmotiv, reduziert das Programm beim Startbild die Helligkeit, während das Endbild immer stärker in Erscheinung tritt. Das Ergebnis ist meist wenig überzeugend und wird daher nur gelegentlich in Spielen verwendet, z.B. bei „Donk". Aufwendiger, aber auch deutlich beeindruckender ist der **Warp-Morph**. Wieder wird mit einem Bildpaar gearbeitet, doch sind die Motive mit einem Gitter belegt. Der Benutzer verschiebt per Maus die Kreuzpunkte, um Merkmale wie Augen, Ohren oder Mund zu markieren. Das Programm bewegt dann die gekennzeichneten Objektteile Bild für Bild und Stück für Stück an den vorgesehenen Platz, fertig ist die Animation. Auf diese Weise kann man z.B. seinem Chef die Ohren langziehen…

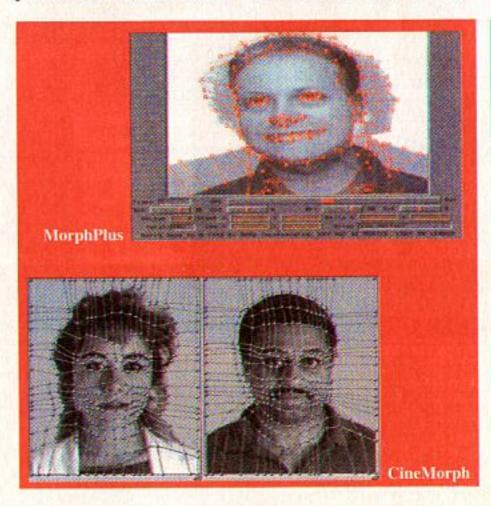
In der Praxis findet meist eine Kombination beider Verfahren Anwendung, der sogenannte **Transition-Morph**. Diese Methode beherrscht sowohl das Überblenden wie das Verschieben von Bildteilen; durch Einsatz verschiedener Rechenfilter sind sogar zusätzliche Gimmicks wie das Verquirlen eines Bildes oder das Unterlegen mit Wellenmustern möglich.

AMIGA MORPHING

Wer es für die ersten Geh- bzw. Morphingversuche nicht ganz so aufwendig braucht, der greift zum PD-Programm „MiniMorph" und einem simplen A500. Binnen Minuten sind hier komplette Animationen berechnet, doch verarbeitet die Schnupperversion bloß 16farbige Bilder im Format 320 x 200 Pixel. Für eine geringe Shareware-Gebühr verspricht der Autor jedoch eine besser ausgestattete Version.

Wer zumindest 2 MB Fast-RAM sowie 512 KB Chip-RAM (wir empfehlen einen A1200 mit 32-Bit-RAM) unter der Haube und 120 Märker in der Tasche hat, kann bei dem kommerziellen Programm „CineMorph" zuschlagen. Hier erhält man eine einleuchtende Benutzeroberfläche und viele Optionen; es werden Bilder in vielfältiger Grafik-Auflösung und nahezu beliebig vielen Farben verarbeitet. Festplatte und Turbokarte können allerdings nicht schaden.

MiniMorph

Semiprofessionellen Ansprüchen genügt das rund 400 Mark teure „Morph Plus", welches zwar theoretisch am A500 läuft, in der Praxis jedoch eine ähnliche Ausstattung wie „CineMorph" voraussetzt. Dafür können hier einzelnen Bildpartien gezielt verschiedene Transparenz- oder Bewegungswerte zugewiesen und so z.B. Gesichtspartien sehr variabel gemorpht werden – wie das Programm überhaupt durch seine Flexibilität besticht. (rl)

MorphPlus

CineMorph

MiniMorph
Schlichtes PD-Programm zum Reinschnuppern.
Preis: ca. 3,– DM
Bezug: Gabi von Thienen, Tel. 030/3226368

CineMorph
Gehobenes Morphing mit guten Ergebnissen.
Preis: ca. 120,– DM
Bezug: Fa. DTM, Tel. 06127/4064

Morph Plus
Morphing-Programm für den Heim-Profi.
Preis: ca. 400,– DM
Bezug: Fa. MacroSystem, Tel. 02302/80391

DER MORPHING Workshop

Die Mutation zum Mitmachen

Nach der Theorie zur Praxis: Mit Hilfe eines A1200 mit 1 MB Fast-RAM und „CineMorph" erklären wir Euch hier Schritt für Schritt, wie man aus dem herben Chefredakteur Oskar die liebliche Redaktionsfee Gabi macht!

START

Unser kleiner Leitfaden setzt Grundkenntnisse der Workbench voraus, aber das ist doch kein Problem, oder? Ein Problem könnte nur sein, daß die Vorlage ein IFF-File sein muß, Fotos und ähnliches Papiermaterial sind also zunächst zu digitalisieren. Das erledigt ein (Hand-) Scanner, Druckvorlagenhersteller oder Scannerstudio, zum Üben tun's aber auch fixfertige Clip Arts auf Disk. Um nun bei Personenportraits optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten die Opfer eine ähnliche Augen- bzw. Mundposition aufweisen – notfalls kann man mit einem Malprogramm ein wenig nachhelfen. Mittels des Pulldown-Menüs *Cell/Load Picture* werden jetzt das Start- und das Endbild eingelesen und in je einem Window zwecks besserer Übersicht in SW dargestellt.

ERSTE KONTUREN

Durch Verschieben von Knotenpunkten am Gitter teilt man dem Programm nun Form und markante Stellen der Objekte mit. Es empfiehlt sich, mit der äußeren Kopfform zu beginnen und anschließend Details herauszuarbeiten, wobei den Augen und dem Mund besondere Bedeutung zukommt – Fehler an diesen Stellen lassen die spätere Animation unwirklich aussehen!

DETAILARBEIT

Mit der Lupenfunktion (im Menü *Windows/Zoom in*) bzw. durch manuelles Vergrößern/Verkleinern der Windows am Größengadget erzielt man eine gezoomte Objektdarstellung zur Feinarbeit. Hier wird das Gitter exakt ausgerichtet, man setzt mit den Optionen *Point/Add Row* bzw. *Add Column* neue Punkte und erhält so eine genauere Animation. Wichtig ist, daß die Markierungen bei beiden Objekten an derselben Stelle sitzen, denn was bei Oskar die Pupille markiert, darf Gabi nicht am Mundwinkel haften.

PROBELAUF

Für den ersten Testmorph legt man im Menü *Cell/Set Frames* die Anzahl der Bilder für die

Animation fest. Je mehr es sind, desto länger dauert der Film – 25 Bilder sind für etwa eine Sekunde gut. Wählt man anschließend *Morph/Preview Single* an, kann man sich anhand eines kleinen, fix berechneten Bildchens einen Eindruck davon verschaffen, wie gut der Morph klappt, um Fehler so noch frühzeitig auszumerzen.

FAST FERTIG

Sind schließlich alle Gitterpunkte gesetzt, geht's ans Berechnen der finalen Animation: Im *Render*-Menü wird die Grafikauflösung fixiert (z.B. Lores oder HAM), dann legt man unter *Morph/Render Animation* fest, ob die Animation auf Disk, RAM-Disk oder Festplatte abgelegt werden soll, und startet die Berechnung. Sie dauert je nach Anzahl, Größe und Farbtiefe der Bilder von einigen Minuten bis zu mehreren Stunden.

DAS ERGEBNIS

...kann mit „DPaint III" bzw. „IV" oder einem einfachen PD-Animationsprogramm wie Viewtek betrachtet und z.B. auf Videokassette überspielt werden – siehe Bilder unten. Viel Spaß beim Morphen! (rl)

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS:

Mai

Am Mittwoch, dem **4. Mai**, zeigt die **ARD** um 21.45 Uhr den SF-Film „Crash 2030", der aus der Zukunft in eine Vergangenheit (unsere Gegenwart) zurückblickt, in der noch die Chance bestand, das Steuer herumzureißen. Hierzu wurden Originalaufnahmen am Computer bearbeitet und zu fotorealistischen Zukunftslandschaften und Stadtszenerien montiert.

„France 2000 – High-Tech und Lumière du Monde" beleuchtet den Umgang der Franzosen mit Spitzentechnologie aus dem Blickwinkel eines Deutschen. Zu sehen am Freitag, dem **13. Mai**, um 17.30 Uhr auf **N3**.

Der „WISO"-Tip zum Thema Computer im **ZDF** kommt diesmal am Donnerstag, dem **26. Mai**, zwischen 21.15 und 21.45 Uhr.

Die Telekollegreihe „Technologie" auf **Bayern 3** beschäftigt sich mit den Themen „Energie im Verkehr" (**4. Mai**), „Elektrische Kommunikationstechnik" (**11. Mai**) und „Mikrocomputertechnik" (**25. Mai**). Sendetermin ist immer **Mittwoch** von 9.00 bis 9.30 Uhr, wiederholt wird nachmittags von 16.30 Uhr bis 17.00 Uhr und am darauffolgenden Sonntag von 8.15 bis 8.45 Uhr.

Am Montag, dem **9. Mai**, gibt's auf **3 Sat** von 19.30 bis 20.00 Uhr „Neues... Die ComputerShow". Dieses Mal müßte es eigentlich heißen: „Was gab es Neues?" – nämlich auf der CeBIT.

Auf **West 3** trifft man sich am Sonntag, dem **15. Mai**, von 12.00 bis 12.45 Uhr wieder im „Computerclub", der diesmal einen Pilotversuch zum „Road Prising" (Straßenbenutzungsgebühren) behandelt. Auf den zehn Brücken der B 555 wurden zehn verschiedene Systeme installiert, welche die Aufenthaltsdauer jedes Fahrzeugs erfassen sollen, um ab 1998 die Mautgebühren automatisch über Karte abbuchen zu können. Derselbe Beitrag wird am Donnerstag, dem **19. Mai**, um 23.35 Uhr auch in der „Freak-Time" des **ORB** gezeigt.

Nichts für Morgenmuffel ist „Comix", das Magazin, das **RTL Plus** jeden **Samstag** von 7.55 bis 8.20 Uhr zeigt. Wie immer geht's um Neues über Computerspiele, Comics und Kino.

Sonntags ist es um 10.00 Uhr an der Zeit, den Fernseher zur „Games World" auf **Sat 1** anzuwerfen. In der 30minütigen Spielshow werden in vier Runden die neuesten Videogames vorgestellt.

Ebenfalls **sonntags** läuft bei **RTL 2** zwischen 12.45 und 13.15 Uhr die Computerspiel- und Videoshow „Playtime-TV", in der es neben zwei Spielrunden auch vom Sponsor gestiftete (Trost-) Preise wie Abos oder Spiele zu gewinnen gibt.

„Informieren wir uns zu Tode?" fragt **HR 2** und widmet sich in drei Beiträgen der täglichen Informationsschwemme: „Über die Informationsflut" (**2. Mai**), „Ist die Welt wirklich so? Wie Infos gefiltert werden" (**3. Mai**) und „Noch'n Halben? Alltagskommunikation" (**4. Mai**). Sendetermin ist jeweils 17.15 Uhr.

In der **WRD 5**-Reihe „Wirtschaft aktuell" geht es am **18. Mai** von 13.05 bis 13.30 Uhr den (nicht ganz so) „weißen Westen" in der Computerbranche an den Kragen. Es dreht sich dabei weniger um kleine Hacker oder Raubkopierer, sondern um die „großen Fische" in Nadelstreifenanzug.

Montags ab 14.40 Uhr gibt „Der kleine Computer" auf **Radio ffn** hilfreiche Tips für Computerbesitzer.

Um das Thema Computer geht es am selben Tag um 17.00 Uhr auch in „Chipsfrisch" von **Radio Hamburg**.

Beim Jugendprogramm „Zündfunk" auf **Bayern 2** ist zweimal monatlich **montags** zwischen 16.30 und 17.00 Uhr das Computermagazin „Fatal Digital" zu hören.

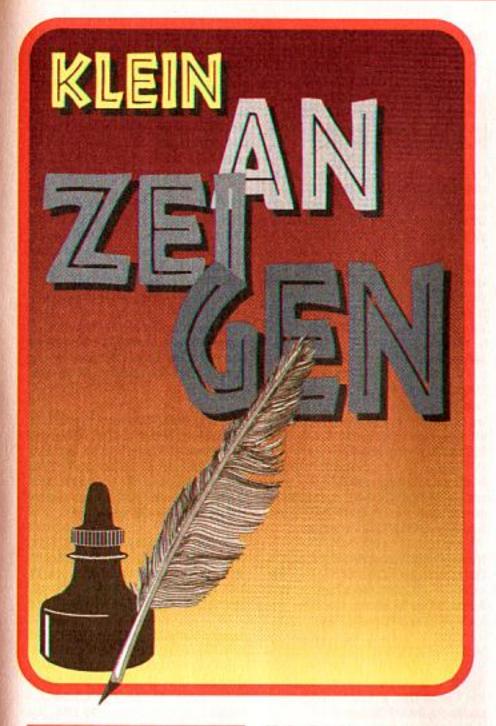
Ebenfalls immer **montags** richtet **Radio Mainwelle** ab 17.40 Uhr seine „Computer-Ecke" ein.

Donnerstags zwischen 18.00 und 20.00 Uhr kommt von **SDR 3** der „Point"-Computerspieltip.

Jeden **Samstag** um 16.30 Uhr sendet der **Deutschlandfunk** in der Reihe „Forschung aktuell" Beiträge zu Computer und Kommunikation: Da geht es um Ergebnisse von Kongressen, Veröffentlichungen und Pressemitteilungen der vergangenen Woche, wobei die entsprechenden Fachleute selbst zu Wort kommen.

Jeden zweiten **Montag** im Monat (**9. Mai**) gibt es auf **NDR 4** von 15.05 bis 15.35 Uhr in „Computer Online" Neues und Wissenswertes aus der Computerwelt. Einzelne Beiträge dieser Sendung wiederholt **NDR 2** jeweils mittwochs ab 19 Uhr unter dem Titel „Club Online".

An jedem vierten **Mittwoch** im Monat meldet sich Andreas Vohwinkel von 15.30 bis 16.00 Uhr auf **Ruhrwelle Saar** aus seiner „Computer Corner". Am **25. Mai** stellt er „Energy-save-VGA" und Computer-Alarmanlagen vor, die es auch zu gewinnen gibt.

(Barbara Grohmann)

Biete Hardware

Verk. Leerdisketten, ca. 350 Stück + 3 Diskboxen. Tel.: 0341/2330396 (ab 16 Uhr)

A600-HD, ext. Laufwerk, 60 Original-Spiele, NP ca. 2500 DM (Lotus III, Dennis, Elf, Leander, Zool, Arabian Nights, Lionheart, Premiere). Preis VS. Tel.: 040/3480345

Verkaufe A500 1 MB + Farbmonitor 1084 + Maus + Epic + Flight of the Intruder und einen Haufen alter AJ-Hefte für 650 DM Abholpreis. Tel.: 06721/12645 ab 16 Uhr

Verkaufe A2000, 3 MB, mit 2 3,5-Floppys, 1084-Monitor, Amiga Action Replay 2, orig. Spiele + Anwendersoftware, 250 Leerdisks, VB 1000 DM. Tel.: 06269/319

Verkaufe A1200, 6 MB RAM, 120 MB Festplatte,+ Maus,+ WB 3.0 div Soft + Bücher für 1200 DM (auch einzeln), 1 Disklaufwerk 50 DM, Trackball 50 DM. Wetermann Wilfried, Neue Str.Nr.12, 99996 Urbach, Tel.: 036029/428

Verk. Festplatte A590 mit 2 MB RAM für 70 DM, da Controller def.: J. Syckor, Fritz-Reuter-Str.59, 01097 Dresden.

Verkaufe Gen-Lock-Karte für A2000 80 DM. Tel.: 06371/71273

Verk A500 + 85 MB Festplatte + 2. LW + TV-Mod. + Spiele (10 Orig.) + Zubehör für 700 DM. Telefon: 02761/64320 Michael

Verk. A500, 1 MB, Monitor, 2 Mäuse, 2 Joy., 280 Disketten, 4 Originale, Drucker Star LC20, AJ-Hefte VB 1499 DM, auch einzeln. Telefon: 05043/1305

Biete A500 + 1 MB + 2. u. 3. LW + Farbmonitor m. Filter + Epson-Drucker + 500 Disks + Literatur + Maus + Joysticks, NP 2500 DM, VB 1300 DM. Tel.: 05171/51788 ab 18 Uhr

Verk. A500 + Turbok. (3 MB) + 2. Drive + SCSI-HD (42 MB) + ext. Speichererw. (2 MB) + Software + Monitor 1084S +... für 1500 DM VB alles 100% O.K. Tel.: 04531/3316 (auch einzeln)

Verk. A1200 + ext. Drive + 65 MB HD + Monitor 1084S + Games + ... für 1100 DM VB (auch einzeln). Alles 100 % O.K.; Tel.: 04531/3316

Amiga 1200, 6 MB, 85 MB Festplatte, 1084S-Mon., 2 ext. L., Star LC 10 Farbdr., Maus, 5 Joyst., 50 Leerd., 20 orig. Joker u. ASM Samml., alles nur kompl. zu verkaufen, VB 1999 DM. Tel.: 030/3313484 ab 19 Uhr

Verk. A600 + Maus + 2. Diskettenlaufwerk + Joystick + Workbench 2.0 + Extras 2.0 + Fonds 2.0 + 3 Leerdisketten für 500 DM! Tel.: 02132/76259, bitte ab 19 Uhr anrufen!

Verk. A500 + 1 MB + 2 Programmdisks 1 Spiel + 52 MB Festplatte + 2 Orig.-Spiele. Dietrich Kai, Str.der Jugend 19, 34537 Bad Wildungen

Verk. A500, 1 MB, Monitor 1084S, 2 Joysticks, 15 Originalspiele, Diskettenbox für 1000 DM. (Nur für Selbstabholer!). Portisch Tina, Königstr.86, 53115 Bonn

Verk. A500 + Monitor + 2 MB Speichererw. + Armk 3 + 4 Playadap. + 19 Orig. Turri 2+3, HL 14-18, Pin. Fant., Chaos Eng.+ 4 Sticks, 2 Mäuse, Diskbox. Preis VB. Tel.: 072371229 ab 17 Uhr Mirko

Verk. Amiga 2000 + PC-Karte + 2 Laufwerke + 5,25"-Laufwerk + Festplatte + 1.2-2.0-DOS-Umschaltplatine + Monitor + 265 Graustufen-Scanner + 1 MB Speicher. Philipp Vogelsang, Beethovenstr.12, 49124 Georgsmarienhütte

A500, 1 MB, + 2 Joysticks + HF-Modulator + Netzteil + Blizzard-Turbokarte für 300 DM! Alles neuw.; Tel.: 03563/93017

Verkaufe Amiga CD32 mit Spielen (Seek and Destroy, Dangerous Streets, Wing Commander, Oskar, Diggers und Demo Disk) für 500 DM. Eifinger Thomas, Am Gänsborn 33/2, 65239 Hochheim am Main

Verkaufe: A500 (2,5 MB), 2. LW, Philips 8833-Monitor + 200 Disks für 800 DM. Tel.: 08149/23430 Di-Fr 15-19 Uhr

A500 mit 1 MB, Zweitlaufwerk, 1084er Monitor und 23 Spielen billig abzugeben. Telefonisch erreichbar ab 18 Uhr unter folgender Nummer: 0621/7200668

Verkaufe Amiga 500 mit Farbmonitor und 2. Laufwerk! Sowie Originalspiele und Leerdisketten! VB Preis 700 DM! Tel.: 07158/63977

A600 2 MB RAM, Kick-Umsch.+ Space Harr. 2 für 350 DM, Orig.-Spiele: Monkey 1 25 DM, Monkey 2 50 DM; für A1200 Ishar 2 45 DM, Burntime 50 DM. Tel.: 07252/42202

A1200, 4 Mon. alt, mit Garantie, ext. Laufwerk, 2 Joys, or. Spielen, 2 Diskboxen, neuw. orig. Spielen, VB. Tel.: 07153/71853

Verkaufe A1200 (120 MB) mit Uhr, Zweitlaufwerk, Abdeckhaube, Workbench 3.0, AmigaDOS- und ARexx-Handbuch, Install 3.0. Preis nach Vereinbarung. Schreibt oder ruft an: Thomas Roigk, Döllingerstr.16, 04934 Hohenleipisch, Tel.: 03533/7532

A500 + 1 MB + Turbok. 68030 + Lauf + Drucker Epson LX800 + Philips-Farbmonitor + Orig.-Spiele: Battle Isle + Civilization + Patrizier + Historyline + u.a.; Tel.: 0711/3704322 VB 1100

Verk. A500 mit 1 MB RAM, 2. Laufwerk, Farbmonitor 1084S, 2 Joysticks, Mouse und 50 Topprogramme wie F1 GP, Sensible Soccer, F15 II für 800 DM. Tel.: 07553/7885

Biete SCSI/ST-506-Controller (A2000) + 20 MB HD, VB 100 DM & 020/882-Turbokarte (A500/A2000), VB 150 DM. Tel.: 07151/81263 (Falko)

A500, 1 MB, mit Blizzard-Turbo Board (14 MHz + 4 MB RAM), 40 MB Festplatte ext., Monitor 1084S, alles 100% o.k. u. originalverpackt, kmpl. 700 DM, nur schriftlich: Kirchdorfer Markus, Zugspitzstr.71, 82491 Grainau

1200er Amiga, 2 MB, 85 HD Festpl., ext. Laufwerk, Philips Stereo Mon. + Zubehör und orig. Spiele, nur 950 DM (neu). Tel.: 0521412700

Stop! Verkaufe: Amiga 500 1 MB, TV-Modulator, Maus, Joysticks, Disketten, Diskbox, Originale (6 Top-Games), zusammen 600 DM. Tel.: 02641/24189 Stephan

Verkaufe A2000, 1 MB, 2 x 3,5"- und 1 x 5,25"-LW, PC-Karte, Festplatte, VB 650 DM. Tel.: 089/6805163 o. 08304/5495 an Wochenenden, Christian Schmid

Zu verk. A2000 inkl. Color-Monitor, 105 MB HD, 1 MB RAM, 2 Laufwerke, 24-Nadel-Drucker und viel Zubehör!!! VB 2000 DM, Tel.: 09561/32461 Björn Wittmann

Verkaufe Amiga 2000 HD, 3 MB RAM, 68030 Prozessor, 2. Laufwerk, Farbmonitor, Handy-Scanner, Sound-Digitizer, Golden-Image-Light-Mouse + Pad, Digi-View, 2 Joysticks + div. Original-Software (allein über 2000 DM wert) für 1.999 DM. Tel.: 06039/7207 Patrick Barowski

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung, 2. Laufwerk, TV Modulator, neuer Maus, Joystick, 150 Leerdisketten und diversen Originalen wie Mad TV, Sim City Deluxe, Prime Mover, Body Blows sowie eine Menge Amigamagazine. Alles 100% o.k. VB 700 DM. Tel.: 030/9212767 ab 15 Uhr, fragt nach Sven.

Billigst 68030 Turbok. mit 1 MB, Coproz. um 2000 öS, Act. Rep. 200 ÖS, Abdeckh. 20 ÖS (für A500). Michael Drlo, Rainlehenstr.6, A-5451 Tenneck

COMPUTER-ABC

Plattenspiegelung: erstens ein beeindruckender physikalischer Effekt, bei dem sich Sonnenschein auf einem enthaarten Schädel spiegelt – unser Oskar macht da eine geradezu blendende Figur! Gebräuchlicher ist der Ausdruck jedoch für eine Methode zur Sicherung von besonders heiklen Daten. Dabei stattet man einen Rechner mit zwei identischen Festplatten aus, so daß alle originalen Schreibvorgänge auf das Platten-Duplikat übertragen werden können.

Platzhalter: sind Zeichen, die anstelle anderer Zeichen(folgen) gesetzt werden können, um etwa längere Dateinamen abzukürzen oder mehrere Dateien gleichzeitig einem bestimmten Befehl zuzuordnen. Der MS-DOS-Befehl „del *.txt" löscht z.B. sämtliche im aktuellen Verzeichnis vorhandenen Dateien mit der Endung „txt". Auch „?" und „#" bei der Amiga-Shell gehören in die Platzhalter-Schublade.

Plausibilitätsprüfung: Wenn etwas einleuchtend ist, dann sagt der Lateiner „plausibel" dazu. In gewissem Umfang können auch Rechner überprüfen, ob eine bestimmte User-Eingabe (wenigstens formal) plausibel ist – werden etwa ausschließlich Zahlen erwartet, dann muß alles, was Buchstaben enthält, schon mal von vornherein falsch sein.

PL/M: Kürzel für „Programming Language for Microcomputers". Wer mehr darüber wissen will, schlägt unter „PL/1" im letzten Heft nach; wir wollen uns schließlich nicht andauernd wiederholen.

Plotter: sind Ausgabegeräte zum Drucken von Grafik. Gut, das können Laserdrucker auch, aber eben nicht so exakt, weshalb der Plotter hauptsächlich für technische Zeichnungen verwendet wird. Die Tisch- oder Flachbettplotter muß man sich dabei im Prinzip als eine Art Reißbrett vorstellen, auf dem ein Zeichen-Arm frei hin- und herfährt. Trommelplotter hingegen bewegen das auf Walzen gewickelte Papier von links nach rechts (oder umgekehrt), damit der auf einer Laufschiene angebrachte Stift seine Kreise und Striche ziehen kann.

Plug: sagt der Engländer, wenn er „Stecker" meint.

PLZ: sind natürlich die guten alten (bzw. schlechten neuen) Postleitzahlen. Was das mit Compis zu tun hat? Viel, denn ohne die entsprechende Konvertierungs-Software säßen wir heute noch an der Umstellung auf fünf Ziffern...

PM: Der **P**resentation **M**anager war die grafische Benutzeroberfläche früherer Versionen des PC-Betriebssystems OS/2. Mittlerweile durch „Workplace Shell" abgelöst, fristet der Manager nunmehr sein Nicht-Dasein im elektronischen Nirwana; wenn also heute von PM die Rede ist, dann meint man meist „Peter Moosleitners interessantes Magazin".

PN: heißt „Polnische Notation" und meint eine besondere Schreibweise von Rechenoperationen, mit der überwiegend unschuldige und harmlose Mathematiker gequält werden. Dabei schreibt man statt „(3-1) x (8+7)" diese Zeichenfolge: „x - 3 1 + 8 7". Erfunden hat den Quark ein gewisser Jan Lukasiewicz, und angeblich soll er dazu dienen, die Klammern einzusparen – warum auch immer. In Wirklichkeit steckte vermutlich pure Bosheit dahinter, weshalb der 1878 geborene Übeltäter anno 56 zur Hölle fuhr. Um das Maß vollzumachen, gibt es übrigens auch die „Umgekehrte Polnische Notation", bei der die Rechenzeichen nicht vor, sondern hinter die Ziffern geschrieben werden; zudem arbeitet die Programmiersprache LISP mit der PN.

Point: Daß die Angelsachsen so merkwürdig krumme Maßeinheiten wie Inch oder Gallon haben, ist ja landläufig bekannt, warum also nicht auch diese, mit der die Buchstabenhöhe im Druckgewerbe gemessen wird? Ein Point (pt) entspricht dabei etwa 0,35 Millimeter. Übrigens arbeiten auch wir Germanen mit dem Punkt, doch mißt er bei uns 0,375 mm. Es lebe der kleine Unterschied...

POKE: Flapsig formuliert ein etwas altertümliches Wort für 'ne Freezer-Adresse – weil nämlich der gleichnamige BASIC-Befehl dazu dient, Speicherinhalte gezielt zu verändern.

Polenius, Johannes: Hanni war mal ein berühmter Professor für Astronomie und Mathe an der Uni Padua. Angesichts der Nähe seines Wohnortes zu Rom behauptete er zwar vorsichtshalber nicht, daß die Erde eine Kugel sei, erfand jedoch statt dessen anno 1709 eine Rechenmaschine, was ja irgendwie auch nicht übel ist. Gebaut wurde das Teil zu seinen Lebzeiten zwar nie, aber freundlicher Nachruhm ist schließlich allemal besser als'n unfreundlicher Scheiterhaufen!

Polling: leitet sich vom englischen „Poll" (= Umfrage) ab. Dabei werden alle an einen Rechner angeschlossenen Peripheriegeräte reihum abgefragt, ob sie gerade Daten senden wollen oder im Gegenteil welche haben möchten. Wenn ja, stoppt der Prozessor seine eigentliche Tätigkeit und leitet statt dessen den geforderten Transfer ein.

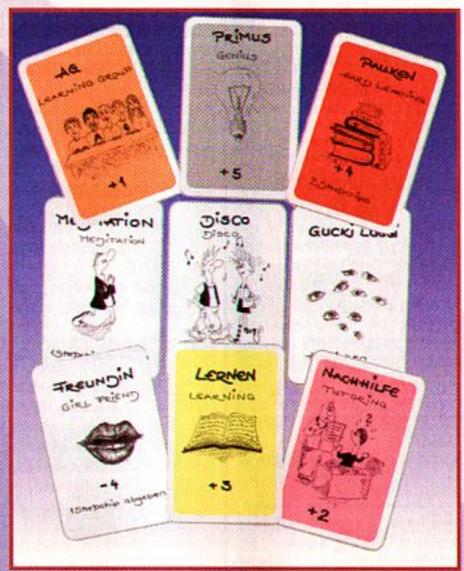
Polymorpher Virus: Viren als solche sind ja schon übel, aber dieses Exemplar hier ist ein ganz besonderer Wüstling! Normalerweise lassen sich die Viecher ja an bestimmten, immer wieder gleichen Bytefolgen erkennen, was von Virenkillern weidlich zum Virenkillen ausgenutzt wird. Der Poly-Virus hingegen ist in der Lage, seinen eigenen Code quasi ständig zu mutieren, um der Entdeckung zu entgehen. Allerdings funktioniert die Rüstungsspirale auch in diesem Bereich, und so sind Anti-Virenprogramme heute durchaus in der Lage, selbst solche Meister der Tarnung zu erwischen. Warum? Na, weil (Mutation hin oder her) ein funktionierender Programmcode trotz allem gewissen Gesetzmäßigkeiten folgen muß, und auf die achtet halt ein moderner Scanner.

Pop-Up-Menü: „Pop Up" ist ein englischer Begriff, der sinngemäß mit „aufspringen" bzw. „plötzlich auftauchen" zu übersetzen ist. Wenn man bei einem Rollenspiel z.B. zaubern möchte, und es erscheint eine Auswahl auf dem Screen, bei der man anklicken kann, welcher der Charaktere denn nun genau den Stab schwingen soll, dann hat man es mit einem Pop-Up-Menü zu tun. Klappt man die Spells dagegen mit einem Druck auf die rechte Maustaste vom oberen Screenrand herunter, so handelt es sich um ein „Pull-Down-Menü".

STROMAUSFALL

Benötigt man für den Beruf eines Jedi-Ritters eigentlich Abitur? Wir wissen es nicht, aber eines wissen wir ganz genau: Unsere aktuellen Seiten über stromlose Games versprechen Entspannung für Leute mit Schulstreß und gestreßte Sternenkrieger gleichermaßen!

ABI 94

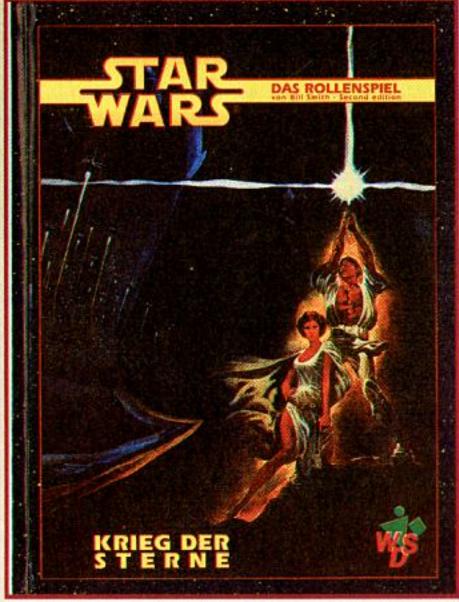
Der erste Streßausfall bei Stromausfall wäre mit diesem witzig-gemeinen Kartenspiel zu bewerkstelligen, bei dem drei Klausuren sowie natürlich die eigentliche Reifeprüfung zu bestehen sind. Abhängig von der Delinquentenzahl (das Reglement erlaubt vier bis acht) bekommt man eine bestimmte Menge Karten zugeteilt, auf denen je ein Zeitvertreib samt seinen Folgen dargestellt ist. Nachhilfestunden werden beispielsweise mit zwei Pluspunkten belohnt, ein mit Kartenspielen angeblich unnütz verschwendeter Tag mit fünf Miesen, und wer in die Arme seiner Freundin flüchtet, hat zwar immer noch vier Minuspunkte im Beutel, darf dafür aber einmal Streß abbauen – womit bewiesen wäre, daß unsere Einleitung diesmal nicht gänzlich an den Haaren herbeigezogen ist. Wer hier nämlich wegen allzu intensiver Lernanstrengungen zuviel Streß abbekommt, braucht (fast wie im richtigen Leben) eine Beruhigungspille, die ebenfalls mit Punkteabzug zu erkaufen ist.

Pro Runde muß nun jeder Abiturient in spe eine Karte ablegen, und zwar entweder bei sich oder einem beliebigen Mitspieler. Logisch, daß man dabei versucht, die Luschen seinen Kumpels anzudrehen, während die begehrten positiven Zähler auf dem eigenen Haufen landen. Dann gibt es noch allerlei Sonderkärtchen, mit denen etwa die eine oder andere Sünde annulliert bzw. von Pluspunkten der Kollegen „abgespickt" werden darf – und wer nach Verrechnung aller Boni und Mali mindestens fünf Zähler auf seinem Stapel hat, kann abgeben und hat die erste Klausur bestanden, während die anderen noch weiterschwitzen. Freilich sollte man dabei nicht zu voreilig sein, denn zum endgültigen Sieger wird gekrönt, wer das höchste Gesamtergebnis aller Prüfungen vorweisen kann!

Die ganze Chose spielt sich ausgesprochen kurzweilig, da in der Gruppe launige Interaktion, bissige Kommentare und unterhaltsame Unterhaltungen praktisch unausbleiblich sind. Es ist also durchaus verschmerzbar, daß es bei dem Spiel in den Fächern Material und Regelwerk nicht ganz für den Numerus clausus reichen dürfte.

STAR WARS DAS ROLLENSPIEL

Jetzt aber zum unumstrittenen Höhepunkt der heutigen Veranstaltung: Mag der Krieg der Sterne dem Amiga-Rollenspieler in digitaler Form auch vorläufig noch vorenthalten bleiben (soviel zum Thema Streß), dank Welt der Spiele kann die Macht ab sofort mit Euch sein. Mit dem Frankfurter Verlag war sie auf jeden Fall, denn obwohl dieses Produkt praktisch noch ofenfrisch ist, muß es bereits nachgedruckt werden – Glück für Euch und uns, daß wir überhaupt noch ein Testexemplar des neuen Verkaufsrenners ergattern konnten!

Was bei dem hübsch gebundenen und edel ausgestatteten Regelwerk gleich auf den ersten Blick ins Auge fällt, ist das unverkennbare Bemühen, ein bei aller Komplexität auch für Einsteiger brauchbares Game zu schreiben. Allein das umfangreiche Kapitel über die Aufgaben, Sorgen und Nöte des Spielleiters (in dem selbst mit ganz konkreten Tips nicht gegeizt wird) ist uns in dieser detaillierten Form ein dickes Sonderlob wert. Löblich auch das recht handliche und konsequente System von branchenüblichen Eigenschaften, Fähigkeiten und Fertigkeiten, welches zur Auswürfelung von Spezialaktionen, Kampfsequen-

zen oder Anrufungen der Macht gleichermaßen herangezogen wird. Was die Helden betrifft, ist vom Droiden über den Ewok-Krieger bis hin zum Wookie-Maat eine ganze Reihe von vorgefertigten Charakter-Schablonen im Angebot, aber natürlich spricht auch nichts dagegen, als Han Solo oder Luke Skywalker Prinzessinnen zu retten bzw. gänzlich eigene Abenteurer zu entwerfen. Dem Erfindungsgeist sind hier wahrlich keinerlei Grenzen gesetzt, wenngleich es der Atmosphäre sicher nicht schaden kann, wenigstens ein oder zwei aus den Filmen bekannte Rassen in die Party aufzunehmen.

Einer der originellsten Aspekte des Spiels ist zweifellos der Umgang mit der Macht (weiß tatsächlich irgend jemand nicht, was gemeint ist? Schämt Euch, und nehmt ein, zwei Nachhilfestunden in der Videothek!), wobei gleich anfangs zu entscheiden ist, wie Euer Charakter zu dieser Space-Religion steht. Soll die Macht mit ihm bzw. ihr sein, ist fortan ein moralisch einwandfreier Lebenswandel gefragt, andernfalls tritt die berüchtigte „Dunkle Seite der Macht" auf den Plan und kann den Helden sogar verschlingen – was wohl das Ende dieser Spielfigur bedeuten dürfte. Andererseits bietet die Macht aber auch besondere Möglichkeiten wie etwa Beeinflussung des Würfelglücks, beschleunigte Heilung oder gar Telepathie.

Zum guten Schluß wird hier noch jede Menge an geschichtlichen, politischen und sonstigen Hintergrundinfos zum Star Wars-Universum geboten, und so gibt es für Fans nur eine vernünftige Entscheidung: Dieses Rollenspiel muß her!

DAS GAME SEI MIT EUCH!

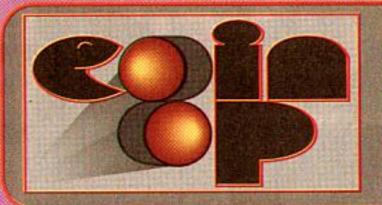
Aufgrund der momentan etwas prekären Versorgungslage bei dem tollen Sternenkrieg ist es da natürlich besonders erfreulich, daß wir auch diesmal wieder unsere Rezensionsexemplare verlosen: Schickt uns einfach ein Kärtchen, auf dem entweder steht, wie man in Österreich zum Abitur sagt, oder wie die Prinzessin aus Star Wars heißt. Im April interessierten wir uns übrigens für die Ägypter sowie den C64, und im Mai fehlt neben einer Briefmarke und einem leserlichen Absender bloß noch unsere Anschrift, um eine Gewinnchance zu haben. Hier kommt sie schon… (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Abi 94

Spielmaterial: 69%
Spielregeln: 68%
Spielreiz: 82%
Besonderes: Vermutlich das erste Abitur, das Laune macht!
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 29,– DM
Bezug: Fantasy Forest
Lange Rötterstr. 74
68167 Mannheim

Star Wars

Spielmaterial: 83%
Spielregeln: 83%
Spielreiz: 83%
Besonderes: Allerlei Originalfotos aus den Filmen lockern das Buch auf.
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 59,– DM
Bezug: Welt der Spiele
Am Martinszehnten 5
60437 Frankfurt

Der aktuelle Ausflug in die Spielhalle soll Euch einen Überblick über alle neuen Digi-Rasereien verschaffen – doch ehe wir den Bleifuß senken, wollen wir noch kurz die Fäuste schwenken...

DUNGEONS & DRAGONS – THE TOWER OF DOOM

Bei Capcom wird ja traditionell gern und ausgiebig gefightet, hier aber ausnahmsweise mal nicht auf der Straße, sondern quasi in der Arcadeversion eines D&D-Rollis. Da man an einem Münzschlucker schon aus finanziellen Gründen nicht stundenlang herumrätseln kann, wurde das Szenario recht schlicht gehalten: Die maximal vier Helden haben nichts weiter zu tun, als per pedes das mystische Reich Darokin zu erreichen – und die damit verbundenen Begegnungen mit Kobolden, Drachen, Sphinxen und Berserkern zu überleben.

Zur Auswahl stehen Kämpfer, Elf, Zwerg und Priester, von denen jeder mit seinen rollenspieltypischen Stärken und Schwächen ausgestattet ist. Am besten kommt das zur Geltung, wenn man sich gemeinsam mit Freunden auf den Weg macht, weil sich dann etwa die Muskelkraft und Robustheit des Zwergs wunderbar mit den magischen Fähigkeiten des Priesters ergänzen. Im Unterschied zu herkömmlichen Kloppereien können hier auch versteckte Räume erkundet und nützliche Items aufgesammelt werden, welche die Helden z. B. feuerfest machen oder ihre Marschgeschwindigkeit verdoppeln. Freilich liegt der Schwerpunkt trotzdem auf handfester Action, wobei der Spieler auf eine sehr durchdachte Steuerung zurückgreifen kann. Auch mit prachtvoll gezeichneten Sprites und Hintergründen haben die Programmierer nicht gegeizt, aber am großzügigsten waren sie bei der Akustik: Dank Capcoms neuem QSound-System klingt die Orchesterbegleitung unglaublich bombastisch! Dazu gibt's komplett deutsche Screentexte und einen genialen Vier-Spieler-Modus; der Marsch zum Turm des Unheils stellt also tatsächlich eine erfrischende Alternative zum üblichen Karate-Einerlei dar.

NEUE DIGI-RASEREIEN

OUT RUNNERS

Alle Welt steht im Stau und stänkert aus dem Auspuff bzw. über zu hohe Spritkosten oder umweltbelastende Bezinkutschen – je nach Sichtweise. Dabei braucht es doch nur eine Tankfüllung voller Münzen, um in der Spielhalle ohne Reue die Straßen unsicher machen zu können...

Die urig-ursprüngliche Freude am Fahren verkörpert dabei vor allem Segas **Out Runners**, wo man mit acht Boliden vom auffrisierten Mini bis zum Porsche auf Weltreise gehen darf. Die Unterschiede sind keineswegs bloß optischer Natur, denn auch hinsichtlich Motorpower, Manövrierfähigkeit etc. hat jeder Wagen seinen eigenen, unverwechselbaren Charakter. Dasselbe abwechslungsreiche Konzept beherzigte man bei der knallbunten Grafik und der konkreten Ausgestaltung des rasanten Geschehens selbst. So wird das Vehikel in China schon mal von stürmischen Fahrradfahrern gerammt, während sich die holprigen Trampelpfade im Dschungel als wahrer Härtetest für die Federung erweisen. Und damit sich unter-

RIDGE RACER

wegs niemand einsam fühlt, ist das imposante Standgerät mit zwei kompletten Fahrereinheiten samt Lenkrad und Fußpedalen ausgerüstet. Also ein echter Spaßmacher, selbst wenn man auf wirklich innovative Features verzichten muß.

Die Ausstattungsliste von Namcos **Ridge Racer** liest sich da schon ein bißchen beeindruckender: Servolenkung, realistisch gestyltes Cockpit, verstellbarer Schalensitz, wahlweise manuelle Sechsgangschaltung oder Automatik sowie vier Schwierigkeitsgrade. Menschliche Beifahrer sind leider nicht zugelassen, aber dafür entschädigt die geradezu fotorealistische Mischung aus 3D-Polygonen und Texture Mapping, mit der die Küstenstraßen, Tunnel usw. am Piloten vorbeizischen. Kurz und gut, auch hier wird einem der Bleifuß kaum jemals einschlafen.

Bei **Racin' Force** könnte das schon eher passieren, hat Konami damit doch bloß biedere Hausmannskost abgeliefert. Nicht, daß sich die Designer keine Mühe gegeben hätten, nur will der Funke einfach nicht so recht zünden. Dabei wurden beispielsweise die einzelnen Rennkurse sehr unterschiedlich ausgelegt, was ihre Anforderungen an Mensch und Material angeht – einmal ist kompromißloses Vollgas angesagt, dann wieder muß man sein Feingefühl auf Querfeldein-Strecken unter Beweis stellen. Dennoch, und trotz der Möglichkeit, bis zu vier der zweisitzigen Geräte miteinander zu koppeln, um insgesamt acht Kilometerfresser auf die Piste zu schicken, markiert dieses Spiel das Schlußlicht der heutigen Auswahl.

RACIN' FORCE

Die Polposition hält dagegen Segas zweites PS-Spektakel im Rennen um die Gunst der Coin Op-Piloten: **F1 Super Lap** bietet zwar nur einen einzigen Kurs, ansonsten aber Features im Überfluß. Sowohl die Flitzer als auch die Teams wurden originalgetreu aus dem Formel-1-Zirkus übernommen, und die Doppelkabinen (mit Lenkrädern und Pedalen) können wie bei Racin' Force zu Vierergruppen zusammengestöpselt werden. Die Grafik glänzt mit alternativer Cockpit- und Verfolgerperspektive, dazu dient das obere Bildschirmviertel als Beobachtungsmonitor für die Aktivitäten der Konkurrenz. Außerdem findet sich am Armaturenbrett ein sogenannter Overtake-Knopf, der Überholvorgänge zum reinsten Vergnügen macht – sowie überhaupt das ganze Spiel ausgemacht knackig rübeṙkommt!

Last but not least hat Sega den polygonen Vorjahresknüller mit Doppelsitzbank und Zwei-Spieler-Modus aufgebohrt, ansonsten blieb **Virtua Racing Twin** bis auf das Anhängsel im Namen weitgehend unverändert. Kein Beinbruch, denn besonders die blitzschnelle Grafik hängt auch anno 94 noch die meisten Konkurrenten locker ab.

F1 SUPER LAP

Und damit kommen wir zum Fazit unseres kleinen Rennausflugs: Automobile Revolutionen haben in der Spielhalle nicht stattgefunden, aber wer mal wieder ein paar völlig umweltunschädliche Runden mit Tempo 250 drehen will, findet hier derzeit Gelegenheiten in reicher Auswahl. Mal sehen, wieviel sich davon wie und wann am Amiga wiederfindet… (Manuel Semino)

VIRTUA RACING TWIN

DOPPELT GUT: Ab 27. Mai gibt's die DOPPELAUSGABE für Juni/Juli!

Ehrensache, daß wir uns für diese spezielle Ausgabe auch doppelt ins Zeug legen werden. So warten wieder brandaktuelle Previews, sommerliche Preisausschreiben, ein ganzer Sack voll durchgeprüfter Tips, Tricks, Cheats und Lösungen sowie natürlich Tests, Tests und noch mehr Tests!

Garantieren können wir Euch bereits Prüfberichte zum grafisch opulenten Abenteuer **HEIMDALL II**, der knallharten Ballerorgie **BANSHEE**, dem Alien-Strategical **UFO** und dem lustigen Jump & Run **PINKIE**. Wir hoffen allerdings schwer, daß auch das Klassiker-Remake **HANSE – DIE EXPEDITION**, das Survival-Adventure **ROBINSON'S REQUIEM** und der heiße Blechsalat **RISE OF THE ROBOTS** termingerecht angerichtet sind!

Als Trost für alle in dieser Ausgabe zu kurz gekommenen Demologen gibt's im nächsten Heft eine seitenlange **DEMO GALERIE SPEZIAL** (u.a. mit den prämierten Werken der jüngsten Demo-Parties!), außerdem natürlich eine neue Ausgabe von **AMIGA CD-JOKER!** Legt Euch also flugs ein Abo samt Preis- und Zeitvorteil sowie dem Gratisdemo zu, oder seid zumindest ab 27. Mai am Kiosk – es lohnt sich!

BEZUGSQUELLEN

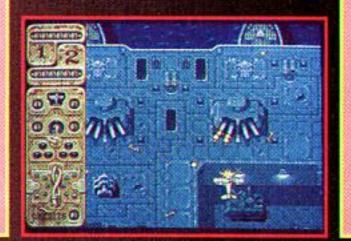
Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Pfinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

APOCALYPSE

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

MICHAEL DUCK
Jeder Taler zählt!